

**Registro y transmisión de información en los talleres del
programa de educación en la Fundación niñas sin miedo**

Erika Dayana Salas Hernández.

Universidad Piloto de Colombia.

Facultad de Arquitectura y Artes.

Programa de Diseño Gráfico

Bogotá D.C

Noviembre 2017.

**Registro y transmisión de información en los talleres del
programa de educación en la Fundación niñas sin miedo**

Erika Dayana Salas Hernández.

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñadora Gráfica

Directores de Trabajo de grado

Victoria Angélica Quinche

Daniel Martínez Molkes

Universidad Piloto de Colombia.

Facultad de Arquitectura y Artes

Programa de Diseño Gráfico

Bogotá D.C

Noviembre 2017.

*Este proyecto está dedicado a todas las Niñas sin miedo,
quienes me enseñaron que todo se puede lograr
mientras se crea que es posible, y me motivaron
a seguir adelante con esta investigación.*

*A mi madre y padre, por creer en mí.
Y a mi hermano por siempre estar a mi lado.*

Agradecimientos

Quiero expresar mis agradecimientos a mis padres y a mi hermano, quienes siempre me han apoyado incondicionalmente, que durante el transcurso de la carrera me ayudaron con su tiempo y palabras de aliento, y me motivaron para que siguiera adelante con este proyecto.

También quiero agradecer a Natalia Espitia, fundadora y directora de la Fundación Niñas sin miedo, quien me abrió las puertas y brindó su apoyo para abordar esta investigación. A María Fernanda de la Ossa, coordinadora del programa de educación de la Fundación Niñas sin miedo, quien me ofreció su ayuda, y me dejó asistir a los talleres del programa. A los voluntarios del programa de educación, quienes me colaboraron permitiéndome observar su labor y comunicándome sus ideas para mejorar los talleres. Y a las niñas sin miedo, quienes me recibieron con los brazos abiertos y sin conocerme me brindaron su cariño.

Por ultimo les agradezco a los profesores Angélica Quinche y Daniel Martínez Molkes, por su apoyo y asesoría, que ayudaron a orientar a este proyecto.

Tabla de contenido

| | |
|---|----|
| Introducción..... | 1 |
| Delimitación temática..... | 3 |
| Identificación del entorno | 4 |
| Identificación actores..... | 4 |
| Identificación público objetivo..... | 5 |
| Identificación situación a transformar..... | 5 |
| Planteamiento del problema..... | 6 |
| Pregunta de investigación..... | 7 |
| Objetivos | |
| Objetivo General..... | 8 |
| Objetivos específicos..... | 8 |
| Justificación..... | 9 |
| Marco referencial | |
| Marco legal..... | 10 |
| Estado del arte..... | 12 |
| Mapa conceptual..... | 15 |
| Marco teórico..... | 16 |
| Diseño metodológico conceptual..... | 27 |
| Fases del desarrollo metodológico..... | 27 |
| Instrumentos aplicados..... | 29 |
| Categorías de análisis..... | 30 |
| Tabulación..... | 31 |
| Análisis..... | 35 |
| Mapa mental..... | 37 |
| Concepto transversal..... | 38 |
| Decisiones de diseño..... | 38 |
| Propuesta de diseño..... | 40 |

| | |
|-------------------------|----|
| Función pragmática..... | 40 |
| Función simbólica..... | 43 |
| Función Formal..... | 47 |
| Conclusiones..... | 53 |
| Cronograma..... | 55 |
| Referencias..... | 56 |
| Anexos | |
| Anexo 1..... | 60 |
| Anexo 2..... | 65 |
| Anexo 3..... | 68 |

Introducción

El diseño se puede definir como una disciplina que se encarga de comunicar y producir de manera visual ideas de manera clara y funcional. Es un campo que en su mayoría se rige por lo que dicta el mercado, atiende las necesidades de una industria, que busca que un grupo específico de usuarios responda o reaccione ante un mensaje que lo incentive a adquirir algún bien o servicio.

Esto no significa que el impacto del diseño solo se observe en el mercado, este también se presenta en diferentes ámbitos de acción, y uno de esos ámbitos es el social, ahora se puede observar que existen más iniciativas sociales que son emprendidas por el diseño o en colaboración con este, evidenciando la responsabilidad social que tiene el diseñador con su comunidad.

El diseño social reconoce posibles oportunidades y contribuye a que estas se lleven a cabo, y sean accesibles, efectivas, duraderas y replicables, para así generar un cambio positivo en su entorno.

La presente investigación nace debido al interés de transmitir información sobre derechos humanos, en especial sobre derechos de salud sexual y reproductiva, hacia las mujeres, en especial a las niñas, que se encuentran en una situación vulnerable.

Para ello, el proyecto se desarrolló en la Fundación Niñas sin miedo, es una fundación que nació en el 2016 con el objetivo prevenir la violencia sexual y el embarazo no deseado en niñas y adolescentes. Una de las herramientas que utiliza la fundación para lograr estos objetivos es la educación, por medio de talleres donde se busca transformar a las niñas en autónomas y seguras, que puedan convertirse en agentes de cambio para su comunidad.

De acuerdo a lo anterior, este proyecto se decide abordar desde el campo del diseño social, ya que se quiere contribuir con una labor social dedicada a la

niñez, para que esta crezca y siga transformando de manera positiva la vida de las niñas que se benefician de esta labor.

En la primera parte de este documento se muestran los antecedentes del tema, la delimitación temática, como es la situación actual en el país en cuanto los casos de violencia sexual, embarazo no deseado, y que porcentaje de la población tiene acceso a una educación sexual adecuada retomando la importancia de tratar este tema desde el diseño.

Posteriormente, se muestra el proceso de investigación, los referentes consultados para el marco legal, el estado del arte y el marco teórico. Luego se detalla todo el proceso de investigación, las fases metodológicas y su desarrollo, como se logró cumplir cada fase y que hallazgos importantes se presentaron para delimitar la propuesta de diseño.

Luego con los hallazgos encontrados se procede a generar el concepto que va determinar cuál va a ser el prototipo y la función que va a cumplir.

Por último se presentan las conclusiones del proyecto, en donde se explica los resultados del proceso de investigación y el resultado de la fase de prototipado.

DELIMITACIÓN TEMÁTICA

En la década del 90, gracias a la nueva constitución, el ministerio de educación nacional, con la resolución No.03353 establece el desarrollo de programas y proyectos de educación sexual en los centros educativos en Colombia. Con esta nueva constitución, se empezaron a generar acciones jurídicas para la protección de los derechos de las mujeres, garantizando así las mismas oportunidades para hombres y mujeres, de este mismo modo desaprueba cualquier tipo de violencia intrafamiliar y establece que las mujeres no pueden ser sometidas a ningún tipo de discriminación, esta también favoreció avances en cuanto a derechos de salud sexual y reproductiva. (Morales, 2010)

En Cundinamarca, 23% de los embarazos que se presentan corresponden a adolescentes. Con la primera relación sexual se empieza a correr el riesgo de un embarazo no deseado, en el país, la edad promedio en que las mujeres tienen su primera relación sexual es a los 17.7 años, esta edad a disminuido con el pasar de los años, en el periodo de 1990-2015, se ha reducido en dos años, lo cual aumenta el riesgo de que una mujer quede embarazada a una edad temprana. Factores como la educación, el nivel socioeconómico y lugar de procedencia, pueden ser determinantes para que esta edad pueda variar, según la Encuesta Nacional de Demografía y Salud (Profamilia, 2015), la edad promedio de la primera relación sexual de mujeres sin educación entre los 25-29 años, fue de 15 años, a diferencia de mujeres con educación universitaria, en que la edad promedio se encuentra a los 18 años.

Profamilia (2015) también señala que:

“La violencia sexual recae en un mayor porcentaje hacia las mujeres, los atacantes son personas cercanas incluso familiares, el 19.3% corresponde a la expareja, un 14.3% corresponde a parientes cercanos, un 11.6% al exnovio, el 10.8% a un desconocido (no hace parte de la familia) el 5.7% a el padrastro y el 5.4% corresponde al padre. En el país muchos de los casos de violencia

sexual hacia la mujer están ligados al embarazo no deseado, pues se incrementa el riesgo de que este se presente en las mujeres más jóvenes” (p.402).

La ley 1257 de 2008, castiga cualquier tipo de acoso o violencia hacia la mujer tanto en el ámbito público como el privado (art.1).

Identificación del entorno

La Fundación Niñas sin miedo, nace como una iniciativa que busca promover los derechos humanos con énfasis en salud sexual y reproductiva. El objetivo de la fundación es ayudar prevenir la violencia sexual y el embarazo adolescente, a las niñas que viven en el barrio Los Pinos, Ciudadela Sucre en Soacha. En este sector el 43% de los hogares corresponden a madres cabeza de familia.

Esto lo hacen por medio de tres programas: 1.Educación, 2.Biciescuela y 3.Apoyo psicosocial. El programa en el que se trabajó es educación, este se concentra en la educación para la sexualidad, se busca por medio de la realización de talleres, que las niñas conozcan su cuerpo y puedan detectar, prevenir situaciones que las pongan en peligro tanto de manera física como emocional.

Identificación actores

La fundadora y directora de la fundación se encarga de supervisar cada uno de los programas, de que se realicen las actividades planeadas y que las niñas asistan a estas.

La coordinadora de educación de acuerdo a una investigación que se adaptó según las necesidades que se han identificados en las niñas que hacen parte de la fundación, es la encargada de definir los contenidos de los talleres, para después determinar un currículo que se divide en temáticas, tanto el programa como cada taller responden a una necesidad en concreto.

Los voluntarios del programa de educación están encargados de desarrollar talleres de manera colaborativa que fortalezcan habilidades, transformen actitudes y transmitan conocimientos para que las niñas se conviertan en agentes protectoras de sus derechos sexuales y reproductivos. El voluntariado depende del tiempo con el que cuentan los voluntarios, debido a que desarrollan y cuentan con otros compromisos fuera de la fundación. Deben asistir a dos planeaciones al mes, que corresponden a dos talleres los días sábados.

En el momento 50 niñas entre las edades de 6 a 15 años, participan de los talleres que ofrece la fundación. Se dividen en dos grupos según la edad, niñas pequeñas (6-9 años) y niñas grandes (10-15 años).

Identificación público objetivo

Para la realización de este proyecto se trabajó específicamente con el grupo de niñas pequeñas (6-9 años), que participan en el programa de educación.

También se trabajó con los voluntarios que se encargan de planear y organizar los talleres del programa.

Identificación situación a transformar

La fundación dentro del programa de educación realiza unos talleres y como apoyo a estos la fundación le entrego a cada niña un cuaderno para que registren como se sienten y lo que han aprendido en Niñas sin miedo, sin embargo en el momento el uso de este no se hace de manera constante, las niñas no la utilizan en su tiempo libre ni tampoco la llevan y utilizan en los talleres.

Dado lo anterior se considera que una de las falencias del uso de este cuaderno ha sido que no se ha dado una instrucción clara de cómo se debe utilizar, ni tampoco se ha relacionado directamente con las actividades que las niñas desarrollan en los talleres.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las mujeres que residen en ciudades/municipios en los que se han logrado implementar y apropiar el Plan de Educación para la sexualidad que desarrolla el Ministerio de Educación Nacional, cuentan con más probabilidades de aplicar prácticas de autocuidado y prevención (Vargas Trujillo, E., Cortés, D., Gallego, J. M., Maldonado, D., & Ibarra, M. C., 2013)

Este mismo estudio resalta la importancia de combinar metodologías didácticas en los procesos educativos que tienen como fin promover prácticas saludables, además de contar con personal capacitado que pueda suministrar de forma apropiada la información.

Es importante que las y los jóvenes posean conocimientos y habilidades que les permitan tomar decisiones responsables, aun así se sabe que no es realista esperar que la aplicación de programas de educación para la sexualidad por si solos eliminen los riesgos de contraer enfermedades de transmisión sexual, la exposición a un embarazo no deseado y la violencia sexual, los programas que están apropiadamente diseñados y estructurados pueden ayudar a reducir y prevenir estos riesgos (UNESCO, 2010).

De acuerdo con lo anterior, la Fundación Niñas sin miedo, en su programa de educación para la sexualidad, ha generado talleres para que las niñas puedan acceder a la información de una manera entretenida y clara, lo hacen por medio de dos mecanismos la educación experiencial, desarrollan dinámicas que permiten a las niñas interactuar con los demás según una situación problema, y las herramientas artísticas, actividades como el dibujo, el baile, la creación de historias y el juego, que les permiten reforzar lo aprendido.

Los talleres se desarrollan en los fines de semana, el día sábado, cada taller que se realiza se divide en tres partes: la primera es un rompehielos y la presentación de los objetivos, el rompehielos se hace con la intención de que las niñas empiecen el taller con la mejor actitud, la segunda parte son las actividades, por lo general se desarrollan tres o cuatro actividades que responden a los objetivos del taller, cada

actividad es dirigida por uno de los voluntarios, y la tercera parte del taller es el cierre, en este se hace una reflexión con las niñas sobre lo aprendido. Estos son organizados por la coordinadora del programa con ayuda de los voluntarios.

Los talleres se dividen en dos grupos según las edades de las niñas, niñas pequeñas (6-9 años) y niñas grandes (10-15 años), en el área de educación cada grupo es dirigido por cuatro voluntarios, cada voluntario durante la ejecución del taller debe asumir roles de liderazgo dentro de los talleres, debe cumplir con un rol específico, los roles son: 1. Líder, se encarga de presentar los objetivos del taller, 2. Encargado de materiales y tiempos, se encarga de organizar los materiales que se necesitan en cada actividad y cuánto tiempo se dispone para la realización de estas, 3. Delegado de acta de memorias, se encarga de registrar lo sucedido durante el taller y estar pendiente de lo que las niñas dicen sea pertinente, y 4. Supervisor (vista panorámica), se encarga de garantizar que todas las niñas estén involucradas activamente en las actividades.

La fundación hizo entrega a cada niña un cuaderno, que se le denominó bitácora, con el objetivo de que apunten lo que ven durante los talleres y como se sienten en su cotidianidad, y así generar indicadores de evaluación que ayuden a las coordinadoras y los voluntarios de los programas de educación y apoyo psicosocial, a conocer que temas se deben reforzar durante los talleres y si existe alguna situación que requiera de atención especial.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se pueden fortalecer los procesos de registro y transmisión de información, desde el diseño gráfico, en los talleres del programa de educación de la Fundación Niñas sin miedo?

OBJETIVOS

Objetivo General

- Fortalecer los procesos de registro y transmisión de información en los talleres de educación en la Fundación Niñas sin miedo.

Objetivos Específicos

- Identificar los obstáculos que pueden llegar a dificultar la comunicación entre los voluntarios y las niñas participantes.
- Elaborar una estrategia que ayude a los voluntarios a transmitir información a las niñas que participan en los talleres del programa de educación de la Fundación Niñas sin miedo.
- Generar un medio que permita a las niñas registrar como se sienten y lo que han aprendido durante los talleres en la fundación.

JUSTIFICACIÓN

En la Fundación Niñas sin miedo aunque ya cuentan con una metodología establecida y un plan de trabajo, este proyecto tiene como fin fortalecer las actividades que se vienen realizando para así favorecer la transmisión de la información que se quiere dar a conocer, así como también fortalecer la comunicación y relación entre las niñas participantes de los talleres y los voluntarios.

El programa de educación para la sexualidad, procura ser una guía para las niñas, hablándoles de sexualidad de una manera clara y precisa, utilizando información relevante y actualizada, eliminando sentimientos de vergüenza, creando un ambiente seguro, para ayudarlas a mejorar su bienestar físico y psicológico.

Es importante que las niñas puedan tener acceso a esta información, porque de esta manera no solo pueden prevenir y detectar situaciones que lleguen a ponerlas en peligro, sino que también las ayuda a afirmar valores positivos y cambiar percepciones erróneas que pueden tener sobre su persona (UNESCO, 2010).

El diseño es pertinente, debido a que con la ayuda de este se pueden fortalecer el uso de herramientas visuales durante los talleres, se puede apoyar al aprendizaje de las niñas ya que muchas de ellas pueden relacionar ciertas imágenes o ilustraciones a situaciones que han vivido o a las que pueden estar expuestas, además que se les puede brindar una alternativa con la cual se pueden expresar cuando no pueden explicar con palabras lo que sienten o aprenden.

A través del diseño gráfico no solo se pretende apoyar el desarrollo metodológico de los talleres que se realizan en la fundación, también se desea potencializar herramientas como el cuaderno, para que así el modelo y las iniciativas que promueve la fundación puedan transmitirse de forma clara.

MARCO REFERENCIAL

Marco legal

Declaración y plataforma de acción de Beijing

En 1995 se llevó a cabo en la ciudad de Beijing, China, la “Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer”, en esta, delegados de 189 países acordaron compromisos para mejorar la calidad de vida de las mujeres en aspectos como la salud, la educación, conflicto armado, la pobreza, medio ambiente, el ejercicio de toma de decisiones y los derechos humanos, estos compromisos quedaron proyectados en la Declaración y plataforma de acción de Beijing. Para cada aspecto se plantearon diferentes estrategias, además de otras medidas especiales con motivo del vigésimo aniversario del desarrollo de la plataforma, estas medidas adicionales pretenden acelerar y garantizar la aplicación de la misma (ONU Mujeres, 2014).

A través de ONU Mujeres (2014), esta declaración afirma que:

“cualquier tipo de violencia contra la mujer vulnera sus derechos y libertades fundamentales lo que le impide gozar a plenitud de los mismos, por lo cual recomienda adoptar medidas tales como crear o fortalecer instituciones nacionales independientes para la protección y promoción de esos derechos, incluidos los derechos humanos de la mujer, como se recomendó en la Conferencia Mundial de Derechos Humanos y también elaborar un programa amplio de educación sobre derechos humanos con objeto de aumentar la conciencia de la mujer acerca de sus derechos humanos y aumentar la conciencia de otras personas acerca de los derechos humanos de la mujer”.

Movimiento Feminista

En la década del 60, en diferentes partes del mundo se empezó a dar la revolución sexual, jóvenes alrededor del mundo en especial las mujeres, quienes exigían poder acceder a métodos de planificación y más control sobre sus cuerpos. Colombia no fue la excepción, y varios grupos de mujeres demandaban por sus derechos de salud sexual y reproductiva, lo que años más tarde en 1992, dio como fruto la política “Salud para las mujeres, mujeres para la salud”, cuyo objetivo era disminuir las diferencias entre hombres y mujeres, para así mejorar la calidad de vida en cuanto a la salud, se buscaba que las mujeres pudieran tener mayor autonomía para decidir sobre su salud, su sexualidad y su cuerpo (Morales, 2010).

Según el Ministerio de Salud y Protección Social (2014):

“La aplicación de políticas que promueven los derechos de salud sexual y reproductiva hacia las mujeres, se vio afectada por obstáculos de carácter político, religioso y sociocultural, debido a las costumbres y tradiciones tan marcadas que negaban la libertad y capacidad de la mujer para tomar decisiones sobre su cuerpo, lo cual las ponía en una situación vulnerable al momento de determinar si querían o no tener hijos, y cuantos hijos deseaban tener”.

Situación actual en Colombia

Según Profamilia (2015):

“La Organización Mundial de la Salud considera que la educación integral de la sexualidad es un derecho humano, y para que este se haga efectivo se necesita que se desarrollen proyectos que faciliten el acceso a la información sobre asuntos y contextos diferentes al escolar” (p. 537).

En el país además del Plan Nacional de Educación Sexual, existen otras normativas como el documento CONPES Social 147 y la Política Nacional de

Sexualidad, Derechos sexuales y Reproductivos 2014-2021, en este documento se hace una separación entre la sexualidad, la actividad sexual y la reproducción. Los derechos sexuales establecen que los seres humanos sin excepción alguna merecen y pueden expresar libremente su sexualidad, sin que esto los exponga a algún tipo de discriminación o violencia. Los derechos reproductivos aceptan que todas las personas, tanto hombres como mujeres son libres para decidir si quieren o no tener hijos, y reconocen también la autonomía de la mujer para tomar decisiones en cuanto a su cuerpo. Para garantizar el cumplimiento de estos derechos, el estado debe proveer a sus ciudadanos con información adecuada y suficiente, sobre sexualidad y salud que les permitan conocer los servicios a los que pueden acceder.

Profamilia (2015) señala que:

“En Colombia, a pesar de que las instituciones educativas deben tener en su plan de estudios la enseñanza de la educación sexual, sin embargo esta se limita a aspectos biológicos, como la prevención de enfermedades de transmisión sexual, además de que los docentes no cuentan con la formación adecuada para abordar el tema”(p.592).

Estado del arte

Dentro del estado del arte se pueden encontrar investigaciones que sirvieron como referente para la realización de este proyecto.

Diseño de bitácora para pacientes adolescentes con Artritis Reumatoide

Este proyecto sirve como referente debido a que trabaja la bitácora como una herramienta diseñada para contrarrestar los efectos psicológicos negativos que conllevan padecer artritis reumatoide en la adolescencia, en este proyecto la bitácora funciona como un medio en el cual los adolescentes pueden registrar y expresar la manera en que se sienten con respecto a la enfermedad que padecen.

La bitácora asimismo se utiliza para hacer un seguimiento individual de la evolución de la enfermedad en los pacientes, y lo más relevante que les ha sucedido durante el tratamiento, síntomas y cambios anímicos.

A demás que ayuda a tener en consideración datos relevantes que puedan ayudar al tratamiento de otros pacientes, y a la investigación médica sobre la enfermedad y su evolución.

Este instrumento cuenta con tres secciones: la primera es la informativa, en la cual se encuentra información importante sobre la enfermedad y sus características, sin tecnicismos médicos para que el paciente entienda fácilmente la información, la segunda es el registro médico, en esta parte el paciente podrá anotar como ha sido su tratamiento, si se ha sentido mejor o por el contrario ha decaído, esta sección también ayuda a llevar una historia clínica adicional y la tercera parte es la de diario, en esta parte el paciente podrá expresar cómo se siente anímicamente con respecto a su vida o a su enfermedad, el paciente decide si quiere o no compartir esta sección con su médico o familiares.

Este referente es importante debido a que se generó una herramienta, la bitácora, que no solo busca que exista un registro en cuanto a los síntomas que presentan los pacientes y de cómo se sienten emocionalmente, sino que también les transmite información que es útil para ellos y sus familiares, para entender mejor el tratamiento de la enfermedad.

Es un medio con el cual se puede fortalecer la comunicación entre el médico y el paciente, ya que el medico con la información registrada en la bitácora puede conocer más detalles de que pueden afectar la recuperación del paciente.

Destroza este diario

Su título original es *Wreck this Journal*, publicado en 2007, escrito por Keri Smith, este es un libro interactivo que invita al lector a desarrollar una serie de actividades específicas, que siguen la idea de “Crear es destruir”.

El objetivo del diario es que el usuario lo lleve siempre consigo, y que siga las instrucciones que se encuentran en cada página, sin importar el orden en el cual desee desarrollarlas. El usuario puede interpretar las instrucciones como quiera, no necesariamente debe seguir lo que dice el diario al pie de la letra, el propósito es que el usuario se atreva a experimentar inspirado en las actividades que trae el diario.

El diario contiene actividades que buscan que el lector utilice materiales poco convencionales para expresarse, también invita a que el diario sea “destrozado” ya sea porque la instrucción indica que se deben arrancar o quemar páginas, así como también llenar de comida o suciedad algunas partes del diario. Las actividades que vienen en el diario son dibujar, escribir, rayar, romper, cortar, pegar, colorear, coser, quemar e inclusive vender una de las páginas del diario.

Este es personalizable, ya que cuenta con una sección en el que se puede marcar, el lector puede realizar las instrucciones dependiendo como se sienta en un determinado momento y también hay instrucciones en las que se pide al lector que haga un proceso de introspección y escriba cómo se siente o una experiencia personal, ya sea un recuerdo positivo o negativo.

También se busca que el dueño del diario lo pueda compartir, si desea en su totalidad o solo algunas partes, además el diario trae instrucciones en las que se pide que un amigo o alguien externo haga alguna intervención ya sea dibujando o escribiendo algo.

Este referente es importante ya que incentiva al usuario a hacer uso del diario constantemente por medio de actividades que parecen poco comunes, además de que también invita a que se compartan experiencias ya sea expresando algo personal o realizando una de las instrucciones junto a un amigo.

Mapa Conceptual

Fortalecimiento de procesos de registro y transmisión de información en los talleres de educación en la Fundación Niñas sin Miedo

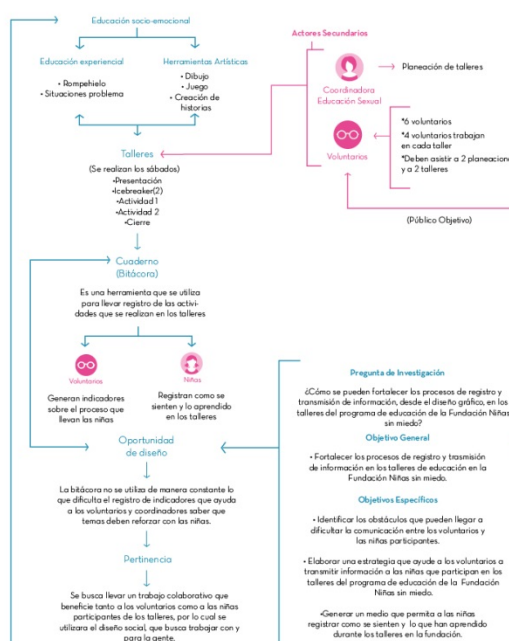
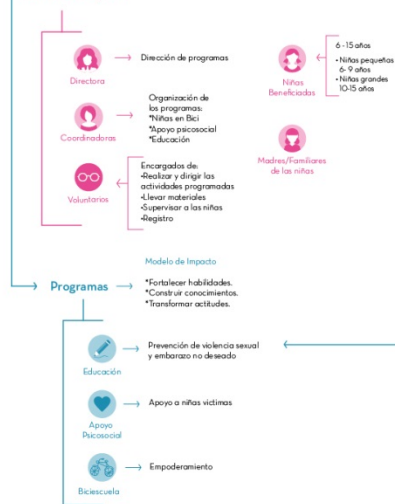
Situación Actual en Colombia

- Las mujeres que residen en ciudades/municipios en los que se han logrado implementar y apropiarse el Plan de Educación para la sexualidad que desarrolla el Ministerio de Educación Nacional, cuentan con más probabilidades de aplicar prácticas de autocuidado y prevención (Vargas Trujillo, E., Cortés, D., Gallego, J. M., Maldonado, D., & Ibarra, M. C., 2013)
- Los programas que están apropiadamente diseñados y estructurados pueden ayudar a reducir y prevenir los riesgos de contraer enfermedades de transmisión sexual, la exposición a un embarazo no deseado y la violencia sexual (UNESCO, 2010).

Delimitación temática

- Lugar**
- En Cundinamarca, 23% de los embarazos que se presentan corresponden a adolescentes. Soacha es el municipio en donde más se presentan estos casos.
- Fundación Niñas sin Miedo**
- Promoción de derechos humanos con énfasis en salud sexual y reproductiva (Prevención de violencia sexual y embarazo no deseado)

Actores Principales



Fases Metodológicas

- Observación:**
 - Identificar que aspectos pueden llegar a dificultar la comunicación entre las voluntarias y las niñas participantes.
 - Instrumento:** Diario de campo
 - Objetivo:** Determinar las necesidades que existen a nivel gráfico en los talleres.
 - Público:** Niñas y voluntarias.
 - Hallazgos:** Existen problemas a nivel gráfico en los talleres, en especial con el grupo de niñas pequeñas, ya que los recursos visuales que se utilizan son muy pocos.
- Identificación herramientas de trabajo:**
 - Determinar cuáles son los falencias que presenta la bibicora y su relación con los talleres y revisar los factores por los cuales no se ha utilizado de manera constante por parte de las niñas y las voluntarias.
 - Instrumentos:** Focus group, encuesta y revisión de la bibicora.
 - Objetivo:** 1. Identificar las ideas que las voluntarias tienen acerca de la bibicora. 2. Conocer cuáles son las dificultades al momento de generar indicadores. 3. Identificar que actividades prefieren realizar durante los talleres.
 - Público:** Niñas y voluntarias.
 - Hallazgos:** Se ha dificultado la explicación de algunos conceptos a las niñas. Generar reflexiones acerca del tema principal del taller es complicado. Las actividades didácticas con las niñas pequeñas no son suficientes. Las niñas prefieren actividades que requieran pintar o jugar.
- Análisis:**
 - Analizar la información encontrada.
 - Instrumentos:** Evaluación de la matriz.
 - Objetivo:** Clasificar la información en categorías, para posteriormente conceptualizar.
 - Categorías:** Registrar, Transmitir.
 - Categorías:** Expresión, Emoción y Creatividad, Asociación Visual, Aprendizaje e interacción.
- Propuesta de diseño:**
 - Prototipo.
 - Conclusión.

Marco Teórico

Dentro del marco teórico se encuentran los conceptos que se revisaron ayudaron a fundamentar la investigación de este proyecto.

Pedagogía para la educación sexual

Para mejorar la enseñanza de educación sexual se deben tener en cuenta los siguientes aspectos, la evaluación de la situación, el diseño y estructura de la propuesta que se quiere realizar, por último la implementación y evaluación del proceso (Consejería Presidencial para la Equidad de la Mujer, 2014). Otro aspecto importante es el tiempo que se va a destinar para el desarrollo de la propuesta, en cuantas sesiones son necesarias, así como también es importante considerar un tiempo entre sesión y sesión, para determinar cómo se han asimilado los temas.

Según la Consejería Presidencial para la Equidad de la Mujer (2014):

“Es importante que exista una metodología pedagogía en temas referentes a salud sexual y reproductiva, puesto que se pueden compartir experiencias e información previa, de esta manera poder conocer las necesidades de la población a la cual va dirigida, para así ayudar a construir estrategias que permitan empoderar a las niñas y adolescentes”(p.8).

También es primordial determinar factores externos por los cuales las niñas pueden llegar a acceder a información de salud sexual y reproductiva. Se debe considerar el papel de sus padres y la información que les han transmitido.

Empoderamiento de la mujer

La palabra empoderamiento se adoptó del inglés *empowerment*, y según la RAE se utiliza frecuentemente para referirse a un individuo o grupo social desfavorecido.

Anteriormente se hizo mención sobre la Conferencia mundial de Beijing, y el impacto de esta para mejorar la calidad de vida de las mujeres alrededor del mundo, según señala Iglesias Crespo (2015) “se firmó la Declaración y plataforma de acción de Beijing, y en esta se utilizó de manera oficial el termino empoderamiento como una estrategia clave para el desarrollo” (p.87).

La Plataforma de acción de Beijing (1995) afirma que:

“El empoderamiento de las mujeres y su plena participación en condiciones de igualdad en todas las esferas de la sociedad, incluida la participación en los procesos de toma de decisión y acceso al poder, son fundamentales para alcanzar la igualdad el desarrollo y la paz”.

El empoderamiento para este proyecto se puede definir como el poder que adquiere una mujer al contar con derechos y beneficios que le brindan una calidad de vida optima, en la cual es autónoma para tomar sus propias decisiones, dirigir su vida y ser un miembro activo de la sociedad.

Para lograr esto, además de implementar y promover leyes y planes de gobierno que aseguren el acceso a los derechos y libertades fundamentales, también se debe trabajar en eliminar estereotipos de lo que se supone debe ser un hombre o una mujer y como se deben comportar, debido a que la mayoría de estos perpetúan ideas erróneas y discriminatorias que pueden llegar a promover violencia física y psicológica y poner en riesgo el bienestar y calidad de vida tanto de mujeres como de hombres.

El programa de educación para la sexualidad que trabaja la fundación también busca promover la igualdad y la autonomía en la toma de decisiones, mediante cuatro compromisos, los cuales son: la responsabilidad, el respeto, la confianza y la escucha, para que de esta manera las niñas puedan convertirse en agentes de cambio social.

Agente de cambio

Un agente de cambio es una persona que mediante su comportamiento o acciones en la comunidad favorece para que se den cambios en el aspecto social, cultural o en el comportamiento de otras personas. El agente de cambio se caracteriza porque está dispuesto a correr riesgos y abrirse a nuevas experiencias e ideas, ve la situación de su comunidad y logra ver oportunidades. Cualquier persona puede llegar a ser un agente de cambio social sin importar de donde viene o su edad.

Según Palumbo (2014) “El cambio social es el proceso de modificar actitudes, valores y acciones para afrontar problemas sociales de manera positiva”.

Información

El concepto de información es definido por Correa Villa (2008) como “el grado de libertad de una fuente para elegir un mensaje de un conjunto de posibles mensajes” (p.16).

El emisor y el receptor deben conocer o manejar el mismo código de signos, el emisor al momento de transmitir un fragmento de información, debe hacer la elección de que códigos usar para finalmente crear un mensaje que se va difundir por un canal específico, que va a llegar al receptor.

Comunicación Visual

La comunicación visual hace referencia a la relación que hay entre una imagen y el mensaje que esta representa. La imagen es un medio el cual se puede percibir o dar un significado especial según el contexto en que esta se utilice.

Semiótica

Según Bergstrom (2009):

“Las palabras y las imágenes parecen completamente distintas, a pesar del hecho que ambas tienen el mismo origen, el signo. El signo es un requisito previo para toda comunicación, para todos los intercambios de pensamientos humanos de pensamientos e ideas”.

Se necesita del signo para poder transmitir y registrar información. El signo puede ser un carácter, un trazo o una imagen, al cual se le proporciona un significado dependiendo del lugar y de las personas que van a hacer uso de este.

El signo se divide en los siguientes componentes (Baldwin & Roberts, 2007):

1. El significante: El cual debe ser un objeto físico, es la forma del signo.
2. El significado: Es el concepto que se le atribuye al significante.
3. La gente que utiliza el signo: Quienes hagan uso del significante deben conocer su significado para poder comunicarse.

Según Baldwin & Roberts (2007) “Los diseñadores deben conocer el significado de estos conceptos básicos (signos), y cambiarlo solo cuando deseen causar un efecto intencionado”.

¿Qué es transmitir?

Según la RAE, la definición de transmitir “es hacer llegar a alguien mensajes o noticias”, esta explicación sirvió como base para generar una definición de transmitir que se adecue a lo que se quiere lograr con este proyecto; Transmitir es difundir información o ideas sobre una temática específica a un grupo determinado de personas.

Se puede transmitir información, según Correa Villa (2008), mediante “la palabra hablada, escrita o transmitida (teléfono, radio, etc.), los gestos, la música, las imágenes y los movimientos” (p.11).

En este proyecto se trabajara con información que se puede transmitir de manera escrita y por medio de imágenes, ya que se desea generar un medio físico en el cual las niñas participantes de los talleres del programa de educación de la fundación Niñas sin miedo, puedan tener acceso a la información que se les comunica durante el taller.

¿Qué es un registro?

Según la RAE, un registro es un conjunto de datos relacionados entre sí, que constituyen una unidad de información en una base de datos, también lo define como un libro, a manera de índice donde se apuntan noticias o datos.

En este caso debido a que las anteriores definiciones no corresponden exactamente a lo que se quiere transmitir en este proyecto, se estableció la siguiente definición; Un registro es un conjunto de apuntes que señalan los datos hallados durante un proceso, ya sea producto de una experiencia o una investigación.

Existen diferentes tipos de registro dependiendo de la información que se desea conocer (Gómez, Mas, Pérez & Russo, 2002):

- Escrito: Que se divide en descriptivos (informes técnicos, crónicas) y de intervención y planificación (informes sociales, cuadernos de campo)
- Fotográfico.
- Gráfico.
- Audiovisual.

Para este proyecto los tipos de registro que se tendrán en cuenta serán el registro escrito y el registro gráfico, puesto que estos dos pueden evidenciar de mejor manera la expresión de las niñas.

Indicador de evaluación

“Los indicadores son acciones específicas, que son cuantificables, los valores de estos permiten que se pueda medir la eficiencia de una actividad. Es necesario que al principio de una actividad se establezcan los indicadores que se van a evaluar” (<http://www.bolunta.org/manual-gestion/proyectos3d.asp>).

Estos se pueden clasificar en dos grupos:

1. Indicadores cuantitativos: Estos poseen las siguientes características,
 - a. Número de asistentes del grupo al que iba dirigida la actividad.
 - b. Actividades que se realizaron.
 - c. Recursos empleados.
2. Indicadores cualitativos: Poseen las siguientes características,
 - a. Pone en evidencia un problema.
 - b. Colaboración de los participantes.
 - c. Análisis del tratamiento de la información.

A los indicadores se les puede asignar un puntaje (bajo o alto), según se crea necesario, “cuantificar los indicadores ayudar a que se determine fácilmente si la evaluación ha sido positiva o negativa. Se deben tener en cuenta posibles obstáculos o dificultades al momento de desarrollar las actividades ya que pueden determinar si los indicadores son positivos o negativos” (“Manual de Gestión Asociativa - www.bolunta.org -”).

Diferencia entre bitácora y diario

Bitácora

Según la RAE, la bitácora es un libro en el que se apunta el rumbo, la velocidad, las maniobras y demás accidentes de la navegación, es decir que es un libro de registro.

Otra definición dice que, una bitácora es un libro o una recopilación de hojas que contienen ideas y el desarrollo de estas con el paso del tiempo, puede contener imágenes o notas según se desee. (Gray & Malins, 2016).

La bitácora, sobre todo en arte y diseño, se utiliza para capturar y organizar ideas visuales, imágenes o bocetos, ya sea para una investigación o proyecto personal.

Diario

Se define al diario como una crónica secuencial de eventos, en el cual se incluyen respuestas y reflexiones personales de quien lo escribe. Un diario tiene seis características principales: es escrito, lleva una secuencia, es informal, es privado, es flexible y se puede archivar. (Stevens & Cooper, 2009).

Existen diferentes tipos de diarios: diario personal, diario de campo, diario de viaje, diario de prácticas y diario pedagógico o de trabajo, por nombrar algunos. En este proyecto el tipo de diario que se referenciara será el diario pedagógico, el cual se puede dividir en dos diarios: diario de clase y diario del alumno.

Diario de clase: Son las impresiones u observaciones que recoge el docente sobre lo que sucede en la clase o el aula.

Diario del alumno: El objetivo de este es documentar el proceso de aprendizaje, para que posteriormente el alumno reflexione sobre este. En el caso de este proyecto se habla del proceso de las niñas participantes en los talleres de educación en la fundación.

De acuerdo a las definiciones, es importante tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- El diario no necesariamente es una actividad diaria, pero si es importante que se lleve continuidad en la información que se registra, es decir responder a un orden.
- No siempre se anota información personal a menos de que esta sea necesaria.

- La información recogida debe corresponder al ámbito definido, en este caso el aula, aunque esto no impide que se pueda registrar otro tipo de información que se crea relevante.

El diario se puede enfocar según el objetivo que se desee alcanzar, puede ser utilizado como una herramienta de investigación dentro del aula o se puede utilizar como un medio que dé cuenta del proceso de aprendizaje y crecimiento de los alumnos y el docente, ambos enfoques se pueden complementar. (Zabalza, 2004).

La diferencia entre la bitácora y el diario es que la bitácora solo se encarga de registrar ciertos datos o información, mientras que el diario además de cumplir esa misma función, brinda un espacio para la reflexión, y también permite llevar una secuencia más organizada de los datos que allí se registran.

Diseño social

Es un campo del diseño en el cual se busca atender las necesidades de un grupo de personas o una comunidad específica, busca trabajar con y para la gente. “Los diseñadores deben en cierto modo cambiar su rol, desarrollar nuevas herramientas, integrarse en grupos interdisciplinarios, iniciar proyectos y actividades, generar nueva información y diseminarla” (Frascara, Diseño gráfico para la gente, 2004), todo esto en función de mejorar el acceso a la información o a ciertos servicios o mejorar la manera en que se desarrollan ciertas actividades dentro de una comunidad que lo necesita para producir un cambio positivo.

El diseñador no solo se limita a producir piezas gráficas, sino que también con el apoyo de otras disciplinas, identifica problemas, reconoce oportunidades de diseño y trabaja para desarrollar acciones que respondan a las necesidades de la gente, contribuye a que sean accesibles y potencialmente replicables.

Según Manzini (2015) “El diseño para la innovación social es todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad”.

Diseño de información

“El diseño de información tiene como objetivo asegurar la efectividad de las comunicaciones mediante la facilitación de los procesos de percepción, lectura, comprensión, memorización y uso de la información presentada”. (Frascara, El diseño de información: una visión en conjunto, 2012)

En general la gente asimila mejor la información que se le es presentada cuando esta está acompañada con imágenes, ya que puede hacer una relación de lo que está leyendo con un ejemplo visual, con un objeto o acción que reconoce o ha visto antes. Las imágenes son poderosas herramientas de aprendizaje, “los textos o libros que contienen más ayudas visuales son más fáciles de reconocer y de recordar”. (Dunlap & Lowenthal, 2016). Las herramientas visuales usadas de manera adecuada pueden ayudar a comprender conceptos que no son familiares o que son abstractos.

Los aspectos que se deben tener en cuenta al momento de organizar la información son los siguientes:

Inmediatez: Para crear inmediatez el diseñador debe involucrar al usuario directamente con el contenido con el objetivo de generar expectación. El diseño ayuda a la inmediatez generando un intercambio de detalles emocionales.

Maleabilidad: El diseñador establece maleabilidad cuando interactúa con el contenido, por ejemplo, plantea preguntas que llevan a la reflexión del usuario.

Convincente: La información evoca el interés del usuario, comparte ideas innovadoras o inesperadas, una herramienta que ayuda a encontrar la información más atractiva es usando una estructura narrativa, así el usuario sigue el curso de la historia.

Resonancia: Se trata de una experiencia sensorial, a través del uso de imágenes o ilustraciones el diseñador hace que el usuario recuerde acciones que antes ha experimentado. El objetivo es establecer relaciones.

Coherencia: Se refiere a la claridad de la información, el mensaje está completo y congruente.

Con los aspectos anteriores se puede decir que el diseño de información, en especial en este proyecto que busca que las niñas hagan uso y realicen las actividades

de los talleres en la bitácora, no solo facilita el proceso para la transmisión de un mensaje, sino que también interactúa con el usuario permitiéndole involucrarse con una historia y generar una reflexión a partir de esta.

La emoción de los símbolos gráficos

Según Kim & Kim (2016):

“Los símbolos gráficos suministran información mediante una expresión intuitiva y concreta, muchos símbolos, en especial, los que se pueden encontrar en lugares públicos no han sufrido muchos cambios puesto a que la gran mayoría se rigen por unas normas internacionales que dictan la manera en la cual se deben ver, aun así recientemente teniendo en cuenta las tendencias se han encontrado símbolos gráficos que tienen un enfoque más emocional, lo cual los hace únicos. Los símbolos gráficos emocionales permiten que se dé una comunicación más fácil” (p.2).

Los símbolos transmiten información sin importar el idioma, y son una herramienta que permite dar a conocer un mensaje sin necesidad de tener un apoyo textual, sus características dependen de este mensaje que desea transmitir.

Las emociones se determinan según la situación, y estas ayudan a construir la percepción que se tienen sobre un símbolo u objeto en específico. El compartir las emociones ayuda a una persona a escoger un diseño de manera inmediata. El diseño emocional puede favorecer la transmisión de información, haciéndola más atractiva.

Un ejemplo de la carga emocional que pueden llegar a tener los símbolos es cuando se hace una reinterpretación de símbolos que están internacionalmente establecidos, un cambio mínimo como la expresión o grosor del trazo puede cambiar la emoción que transmite, un trazo grueso puede transmitir fuerza, mientras que un trazo delgado puede transmitir delicadeza.

Expresión y habilidades artísticas

Según el Ministerio de Cultura, “la práctica artística, como parte activa de los procesos educativos, permite que se fortalezcan los procesos de aprendizaje y de creación, así, las personas no solamente disfrutan de la experiencia sensorial que les brinda el arte, sino que se convierten en actores activos del mismo”.

El arte dirigido a canalizar los talentos y el desarrollo de la comunicación interior del niño, le posibilita estimular sus emociones y fortalecer su entendimiento. Según Piaget (1999):

El niño pequeño logra exteriorizar espontáneamente su personalidad y sus experiencias interindividuales gracias a los diversos medios que tiene a su disposición (el dibujo y el modelado, el simbolismo del juego, la representación teatral, que procede insensiblemente del juego simbólico colectivo, el canto, etc.)(p.195)

El aprendizaje a través del arte permite que los niños generen competencias importantes del desarrollo cognitivo: fortalece su creatividad, les enseña que una situación puede tener muchas soluciones lo cual pueden aplicar para su vida cotidiana, estimula su imaginación lo que les permite poder visualizar situaciones y predecir el desarrollo de estas y los ayuda a poder desenvolverse dentro de los límites de un ambiente, a explorar maneras de sobreponerse a las limitaciones. (Ministerio de Educación Nacional)

DISEÑO METODOLÓGICO CONCEPTUAL

Para el desarrollo de este proyecto, la investigación que se llevó a cabo será bajo la metodología cualitativa, puesto que esta permite analizar y observar al público objetivo, el grupo de niñas pequeñas participantes de los talleres y los voluntarios del programa de educación, también posibilita la interacción con el público gracias a la utilización de instrumentos que permiten conocer de manera puntual cuáles son sus necesidades y que oportunidades de diseño se pueden presentar.

Para la muestra se trabajó con los voluntarios de la Fundación Niñas sin miedo que están encargados de dirigir los talleres de educación para la sexualidad. Se trata de seis voluntarios a quienes se les aplicó instrumentos que tienen como objetivo conocer como es su relación con las niñas participantes de los talleres, su motivación para colaborar con la fundación y su opinión en lo que creen se podría mejorar de los talleres actuales. También se trabajó con las niñas participantes de los talleres, específicamente con el grupo de niñas pequeñas (6-9 años).

Fases del desarrollo metodológico

Este proyecto se divide en cuatro fases metodológicas:

1. **Observación:** El objetivo de esta fase es conocer cómo se planean y desarrollan los talleres del programa de educación, y así poder identificar los inconvenientes que existen al momento de aplicar los talleres y también identificar los aspectos que pueden llegar a dificultar la comunicación entre los voluntarios y las niñas participantes de los talleres. Para esta fase el instrumento metodológico que se utilizó fue el diario de campo, que es una herramienta que permite recopilar información sobre las experiencias observadas para posteriormente analizarlas. En este

se registraron todos los aspectos tanto positivos como negativos de las planeaciones con los voluntarios y de los talleres con las niñas. (Anexo 1)

2. **Identificación de las herramientas de trabajo:** Los objetivos de esta fase son determinar las falencias en los medios de registro de información (cuaderno), porque no se ha relacionado con los talleres y revisar porque el uso del cuaderno no se ha realizado de manera constante por parte de las niñas y los voluntarios. Para esta fase se aplicaron tres instrumentos metodológicos, el primero fue un Focus Group, que consiste en reunir a un grupo de personas para conocer su opinión en un tema determinado, un moderador se encarga de hacer preguntas y guiar la conversación, este se dividió en dos partes, un brainstorm, que es una herramienta que ayuda a generar ideas, y un taller creativo, que es un instrumento que busca que los participantes expresen sus ideas de manera gráfica, durante el brainstorm se dirigió una conversación en la cual los voluntarios expresaron las cosas que han funcionado en los talleres y lo que puede mejorar o cambiar, en la segunda parte, el taller creativo, a cada voluntario se le entregó un cuaderno, el cual debían intervenir según lo que ellos consideran podría funcionar o ser útil en la bitácora. El segundo se realizó una encuesta al grupo de niñas pequeñas para determinar qué actividades prefieren hacer, si prefieren hacerlas de manera individual o en grupo y que era lo que más les gustaba hacer en la fundación. El tercer instrumento que se aplicó fue la revisión del cuaderno, con esta revisión se buscaba conocer si el cuaderno posee alguna estructura y como se puede mejorar o por el contrario se genera una nueva estrategia.

3. **Análisis:** El objetivo es reunir toda la información recopilada y analizarla para así poder determinar categorías que ayuden a generar el concepto para poder generar una propuesta de diseño. (Anexo 2)

4. **Propuesta de diseño:** En esta se empiezan a evaluar cuales son las mejores opciones para abordar el proyecto, también se empieza el proceso de prototipado.

Instrumentos aplicados en la recolección de información

Para la recolección de información se aplicaron los siguientes instrumentos:

1. **Diario de Campo:** En este se recopiló información relevante sobre como los voluntarios planean los talleres, y deciden que actividades se van a desarrollar en este. También se recolecto información sobre cómo se desarrollan los talleres con el grupo de niñas pequeñas. Se asistió a cinco planeaciones de taller y a cuatro talleres (ver Anexo 1).
2. **Focus group:** Este instrumento se aplicó solamente a los voluntarios del programa de educación, en el momento en que se aplicaron los instrumentos en el programa se encontraban trabajando seis voluntarios. Se dividió en dos partes las cuales fueron:
 - a. *Brainstorm:* Se llevó a cabo una conversación guiada con los voluntarios en la cual se les hizo preguntas relacionadas acerca de lo que creen que debe mejorar o cambiar en los talleres, y si se debería retomar la herramienta del cuaderno (bitácora) y que características debería tener (ver Anexo 1).
 - b. *Taller Creativo:* Esta parte consistía en entregarle un cuaderno a cada voluntario, para que en este consignara que actividades podrían aparecer y funcionar en el cuaderno (bitácora) si se llegara a retomar (ver anexo, Imagen 6)
3. **Encuesta:** Este instrumento se aplicó al grupo de niñas pequeñas, este se aplicó a 8 niñas. La encuesta consistió en tres preguntas que buscaban conocer que actividades preferían realizar dentro del taller, si preferían trabajar en grupo o de manera individual y por ultimo saber que era lo que más les gustaba hacer en niñas sin miedo (ver Anexo 1).
4. **Revisión de cuaderno:** Se quería conocer si el cuaderno (bitácora) contaba con algún tipo de orden, como las niñas consignan la información que los voluntarios les transmiten y cuantas lo llevan al taller.

Categorías de análisis

De acuerdo al marco teórico y la aplicación de los instrumentos surgieron las siguientes categorías de las cuales se desprenden unos hallazgos, que contienen ciertas características:

1. **Registrar:** Esta categoría se genera debido a que durante los talleres se está compilando información sobre el proceso de aprendizaje de cada una de las niñas. El registro se realiza por medio de la expresión y las actividades que se desarrollan dentro del taller.

a. *Expresión*, plasmar ideas y exteriorizar lo que se siente, mediante herramientas como el dibujo y el juego.

i. Personalizado, que lo hagan propio.
ii. Creación de personaje, para que se identifiquen con una figura que las represente.

iii. Individual y portátil, para llevar el proceso de cada niña.
iv. Uso semanal, debido a la periodicidad en que se realizan los talleres.

b. *Emoción y Creatividad*, autoconocimiento y fortalecimiento de las habilidades de expresión.

i. Empoderamiento para desarrollar autonomía.
ii. Introspección, conocer las fortalezas y las cosas por mejorar.
iii. Reflexión para comprender mejor su contexto.

2. **Transmitir:** Esta categoría se generó puesto que durante los talleres se emite información de manera bidireccional, las niñas y los voluntarios comparten sus experiencias y transmiten información a través de la imagen.

a. *Asociación Visual*, relacionar una imagen con un concepto, para reconocer y aprender un tema fácilmente.

i. Recordar acciones y experiencias, mediante la ilustración que ejemplifica situaciones.

ii. Reconocimiento, identificar lo aprendido en la cotidianidad, asociar una imagen a un concepto.

iii. Emoción del símbolo gráfico, lo que transmite el trazo, la información que las ilustraciones y la composición de estas, ayuda a transmitir.

b. *Aprendizaje e Interacción*, Crear y compartir experiencias que ayuden a mejorar la comunicación.

i. Comunicación bidireccional, generar el diálogo entre las niñas y los voluntarios.

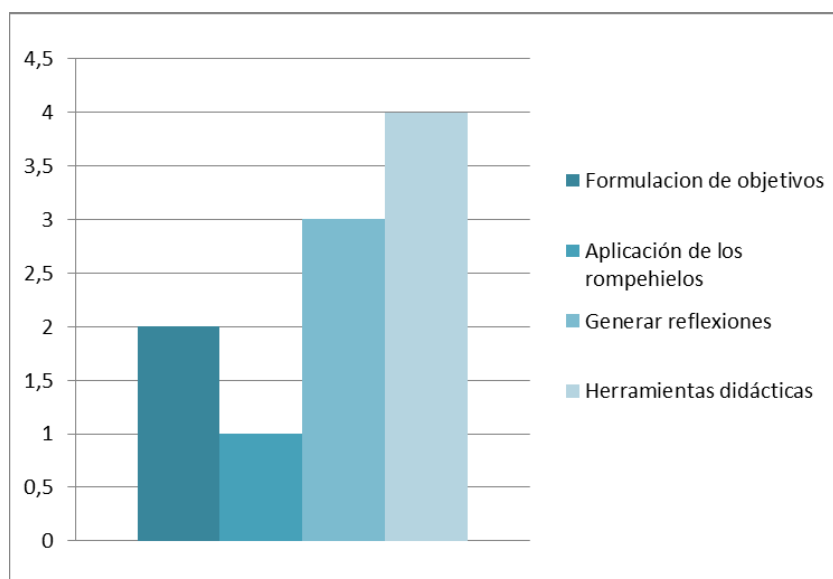
ii. Acompañamiento para entender mejor la información transmitida.

Tabulación

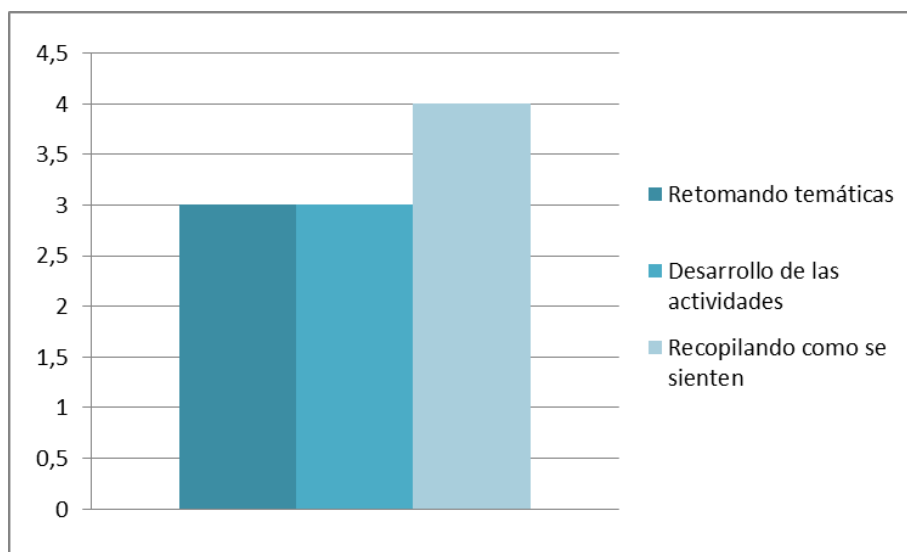
Las siguientes graficas dan cuenta de los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos aplicados en la recolección de información:

1. Focus group:

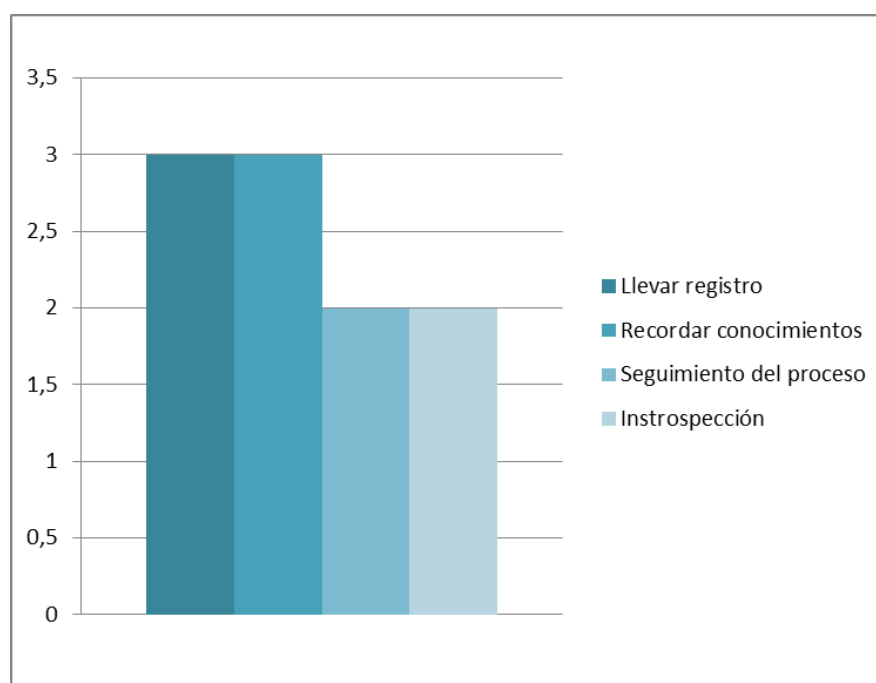
a. Brainstorm: Resultados del brainstorm aplicado a los voluntarios.



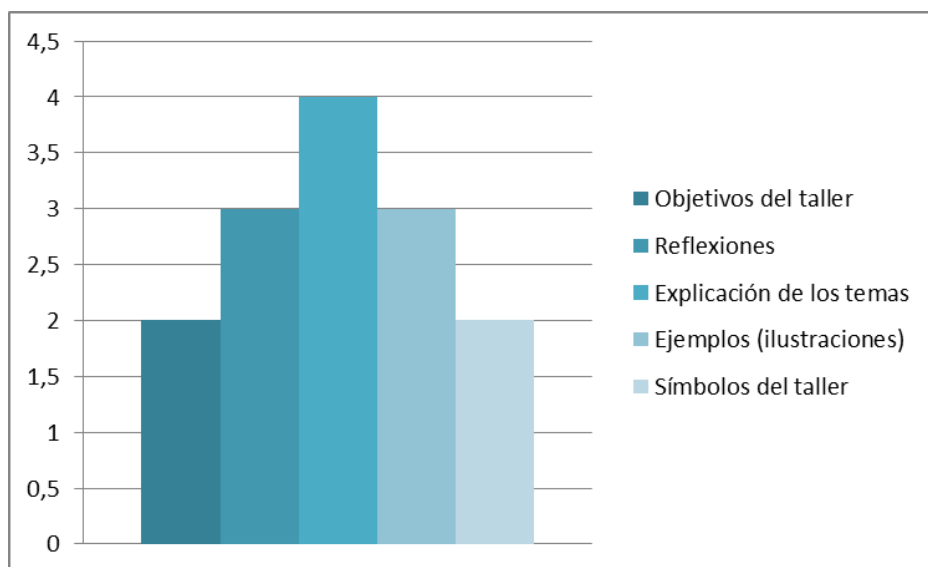
Gráfica 1. ¿Qué aspectos cree que se pueden mejorar dentro de los talleres en Niñas sin miedo?



Gráfica 2. ¿Para qué cree que puede servir contar con una herramienta como la bitácora?



Gráfica 3. ¿Cómo cree que se puede vincular la bitácora con los talleres que se realizan en Niñas sin miedo?



Gráfica 4. ¿Qué tipo de información podría ir en la bitácora?

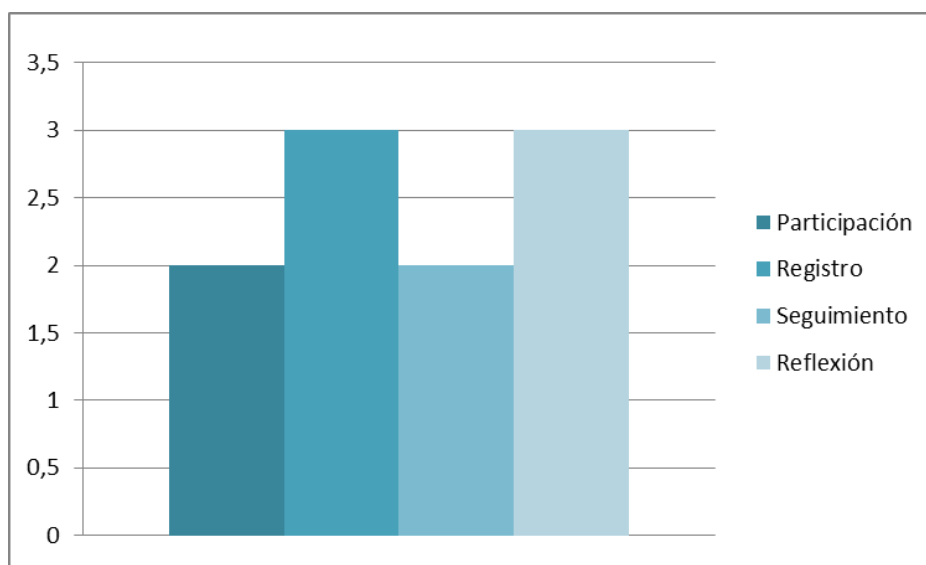


Gráfico 5. ¿Qué dificultades ha encontrado al momento de generar indicadores con respecto a los talleres?

2. Encuesta: Resultados de la encuesta aplicada a las niñas.

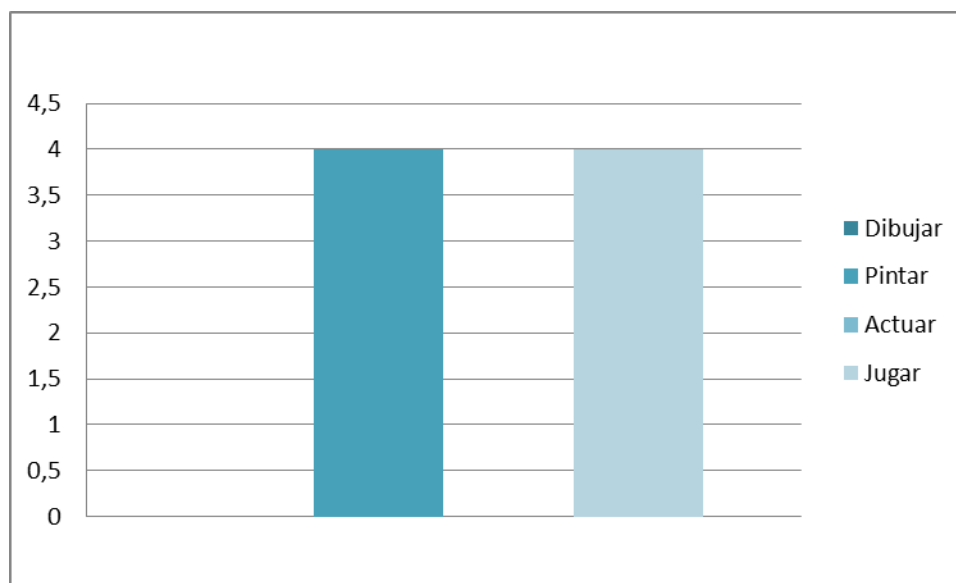


Gráfico 6. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en el taller de educación?

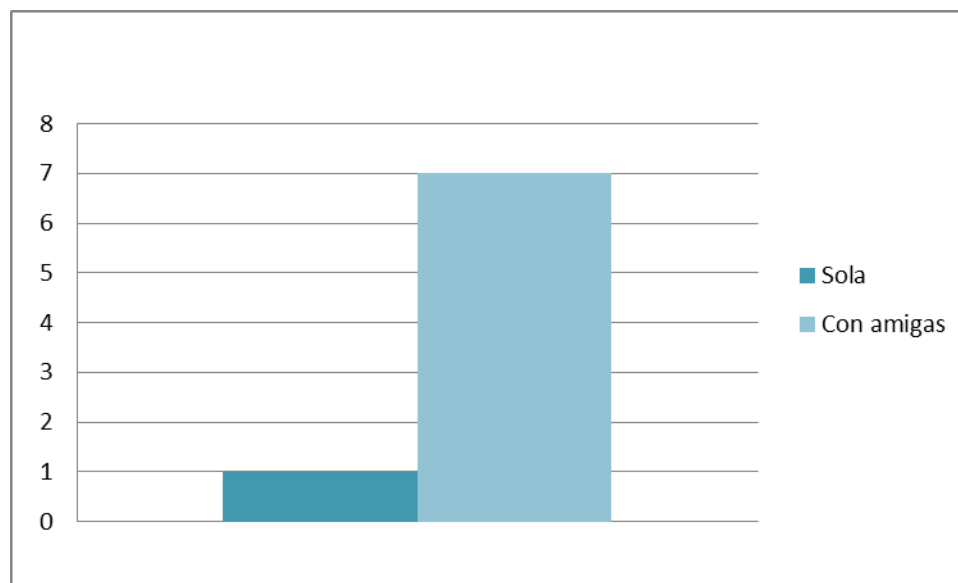


Gráfico 7. ¿Te gusta realizar actividades sola o con amigas?

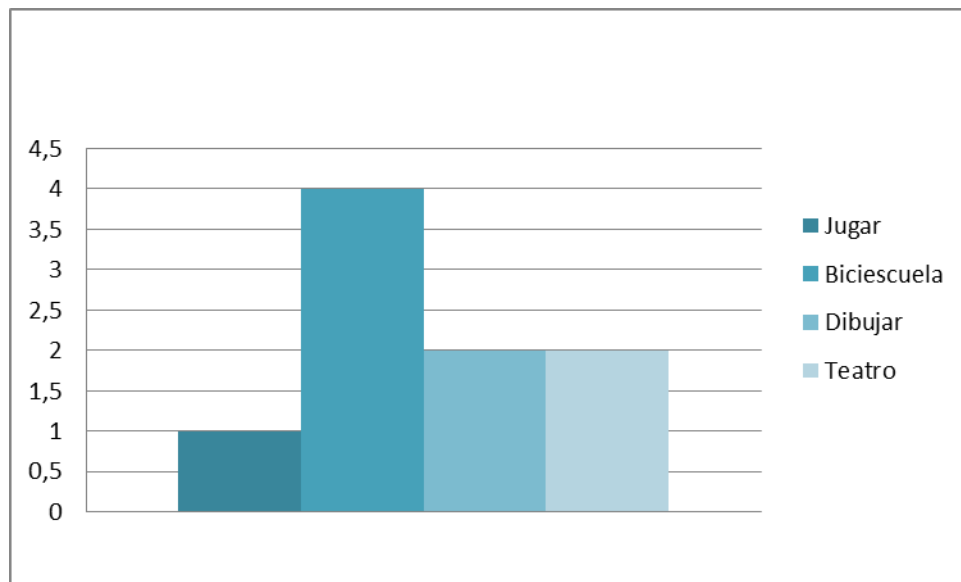


Gráfico 8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en Niñas sin miedo?

Análisis

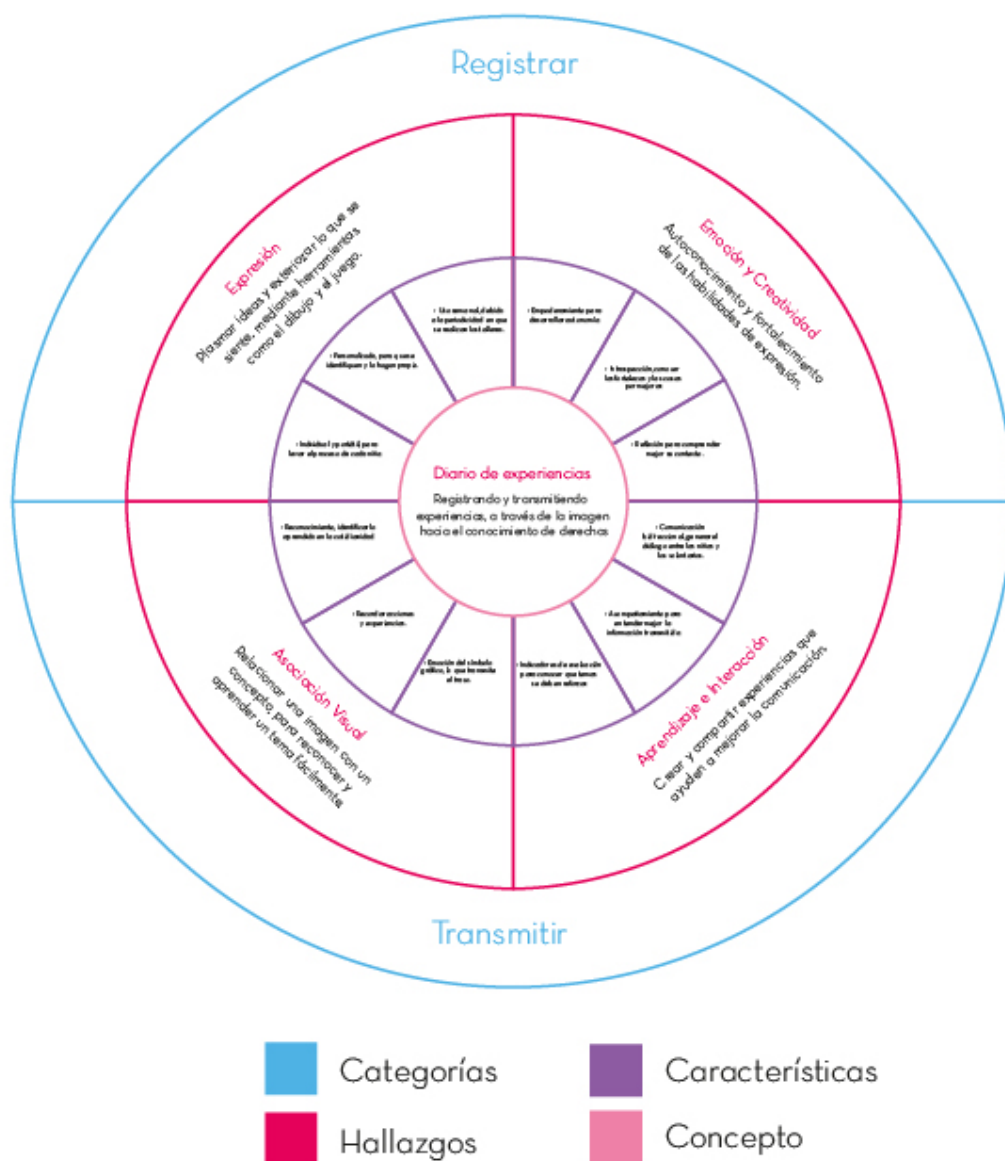
A partir de los resultados que dieron los instrumentos que se aplicaron tanto a las niñas como a los voluntarios se encontraron unos hallazgos, que reflejan que necesidades existentes en cuanto a la acción de transmitir y registrar información dentro del taller.

Se determinó que la nueva herramienta que se va a implementar dentro de los talleres debe tener relación directa con las actividades que se desarrollan en este, además de que también debe contener los objetivos y la explicación de los temas que se enseñan y que esta debe ser entendible para las niñas, por lo cual se tiene en cuenta el uso de imágenes o ilustraciones para ejemplificar conceptos y situaciones, de aquí se desprende el primer hallazgo, a través del diseño de información se puede estructurar los temas que se quieren transmitir para que las niñas los logren entender y relacionar con su entorno.

En el segundo hallazgo, se definió que las actividades de expresión, como el dibujo, pueden ayudar a que las niñas registren su proceso de aprendizaje en la fundación, y tienen la oportunidad de exteriorizar lo que sienten. Al momento de generar una reflexión, estas actividades ayudarían a que las niñas se expresaran y dieran su punto de vista, independiente de la opinión del voluntario.

En el tercer hallazgo, el proceso de registrar no solo ayudaría a los voluntarios del programa de educación, sino que también ayudaría a los de apoyo psicosocial quienes hacen seguimiento de cómo se desarrollan las niñas dentro de la fundación.

Mapa de concepto transversal



Concepto transversal

Con el desarrollo de las fases metodológicas y la aplicación de los instrumentos surgieron unas categorías, que se explicaron anteriormente, son importantes para el posterior desarrollo de la propuesta de diseño. Para lograr los objetivos propuestos en cuanto al diseño el concepto que se trabajara es: “Diario de experiencias: Registrando y transmitiendo experiencias, a través de la imagen, hacia el conocimiento de derechos”. Se desea transmitir la información referente a las temáticas vistas dentro del taller, a través de la imagen. Se quiere fortalecer las actitudes de las niñas para que logren expresar lo que sienten sin miedo a ser juzgadas, también se desea reforzar la comunicación entre estas y los voluntarios, para que de esta manera se sientan más cómodas al momento de compartir y registrar su experiencia en los talleres de educación en la fundación.

Decisiones de diseño

En este punto del proyecto desde el diseño se decide que:

La herramienta que se va a generar debe ser física (impreso), teniendo en cuenta que al ser física facilita que las niñas lo quieran utilizar y compartir con los voluntarios y sus compañeras, además de que en los talleres que se han realizado anteriormente en la fundación, cuando se realiza algún tipo de actividad que implique dibujar ellas preguntan si se lo pueden llevar y guardarlo. Esto ayuda a que puedan guardar y recordar las actividades que realizan.

El personaje que se va a crear, se construye a partir de los valores que la fundación quiere transmitir a las niñas que participan dentro de los talleres, el personaje se utilizara como un canal para transmitir la información referente a las

temáticas que se ven dentro de los talleres, generando empatía y un tono amigable hacia a las niñas.

Se construirán iconos que ayuden a las niñas a entender y reconocer de manera visual los símbolos existentes en el taller y las actividades que se desarrollan, se busca que las niñas posean una mejor comprensión de lo que comunican los voluntarios, mediante la relación imagen concepto.

El diario se estructurara de manera que a través de la narración visual, el personaje que se va a crear se utilice para explicar los temas y las actividades que se van a desarrollar. No solo se busca que la información se logre transmitir mediante ilustraciones que ejemplifiquen los temas, sino que también se desea que se dé un registro visual de las actividades realizadas, mediante la escritura y el dibujo, que ayuden a los voluntarios del programa de educación y a los voluntarios de los otros programas a generar indicadores que den cuenta del proceso que las niñas han llevado en la fundación.

PROPUESTA DE DISEÑO

A partir del análisis realizado a la información recolectada y el concepto transversal, se define que se va a realizar el diseño de un diario de experiencias, esta herramienta lo que busca es poder transmitir y registrar información relevante para el taller, también busca brindar un medio en el cual las niñas y los voluntarios de la fundación puedan compartir su experiencia, para de esta manera llevar un registro del proceso de aprendizaje de las niñas participantes de los talleres.

Para esto, se unirán las actividades realizadas en los talleres y el diario, de esta manera las niñas podrán hacer uso del diario durante los talleres. Las actividades que irán en el diario de experiencias responderán a los temas y habilidades que se quieren fortalecer en las niñas, a través de herramientas como el dibujo y la pintura se busca que las niñas sean capaces de expresar como se sienten asistiendo a los talleres, además de que puedan relacionar conceptos, como el autocuidado, los derechos, y el empoderamiento, por medio de imágenes.

También se busca favorecer el registro para generar indicadores de evaluación para que la coordinadora y los voluntarios del programa de educación puedan hacer un seguimiento de lo que las niñas han aprendido y que deben reforzar, debido a que cuando se hacen reflexiones de manera verbal las niñas suelen repetir los objetivos del taller sin estar seguras de lo que significa.

Función Pragmática

El diario de experiencias va a tratar tres temas principales, que responden a la promoción de los derechos humanos con énfasis en salud sexual y reproductiva, los temas son los siguientes:

1. Derecho a la igualdad: En esta parte se le proporcionara a la niña una explicación y ejemplos sobre lo que es la igualdad, las actividades que se desprenden de este tema buscan que la niña comprenda que sin importar el género, la raza, el estrato socioeconómico, la religión o la edad, todas las personas poseen los mismos derechos, derechos que brindan la posibilidad de actuar, hacer o ser lo que se desee.

2. Derecho a la privacidad: Se dará a la niña información pertinente sobre el consentimiento, y que está bien decir no si sienten que una situación las puede poner en peligro físico o emocional. También se brinda información sobre el cuidado y reconocimiento de cuerpo.

3. Derecho a la autonomía: Se da información y se incentiva para que la niña empiece a ser segura y tomar sus propias decisiones, se busca que la niña realice un proceso de introspección para que exprese que le gusta, que le gustaría llegar a ser y que puede hacer para lograrlo.

Cada tema del diario de experiencias se divide en tres partes:

1. Presentación: Se hace una explicación sencilla del tema principal, y se ejemplifica por medio de una ilustración. También se dan a conocer los objetivos del taller.

2. Actividades: Estas responden al tema y buscan conocer si las niñas han entendido el tema y lo pueden aplicar en una situación dada.

3. Reflexión: Se da un espacio para que las niñas expresen lo que sintieron y aprendieron durante el taller. En esta sección hay una página en blanco en la cual las niñas pueden escribir o dibujar lo que quieran, y hay un bolsillo, en este se encuentra una hoja con preguntas, esta hoja se puede sacar para que los voluntarios puedan revisarla y generar indicadores de evaluación, luego ellos la regresan con una retroalimentación positiva hacia las niñas.

Storyboard

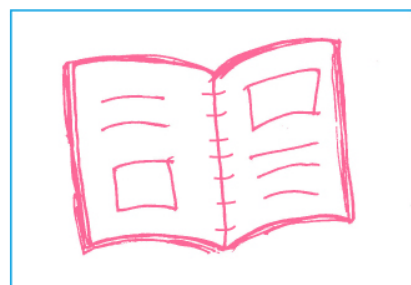
Diario de Experiencias NSM



1 A la coordinadora y voluntarias del programa de educación se les da a conocer el "Diario de Experiencias", y se explica como se debe trabajar en los talleres.



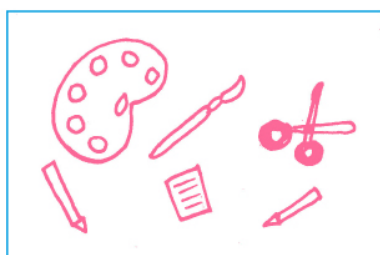
2 Las voluntarias le explican a las niñas como funciona el "Diario de experiencias" y hacen entrega del mismo a cada niña.



3 El "Diario" contiene los temas y las actividades que se van a tratar durante los talleres y al final de cada tema una sección de reflexión, se trata de un bolsillo en el que se encuentra una hoja con preguntas, las voluntarias se la pueden llevar y luego regresarla.



4 Las niñas deben desarrollar las actividades durante los talleres, en el "diario" hay actividades individuales y grupales, que buscan que las niñas expresen como se sienten y que han aprendido.



5 Las actividades buscan fortalecer la creatividad y las habilidades de las niñas para que se den cuenta que pueden y son capaces.



6 Se busca mejorar la comunicación entre las voluntarias y las niñas, para que así se generen índices de evaluación que permitan conocer que temas se deben reforzar.

Función Simbólica

Transmitir

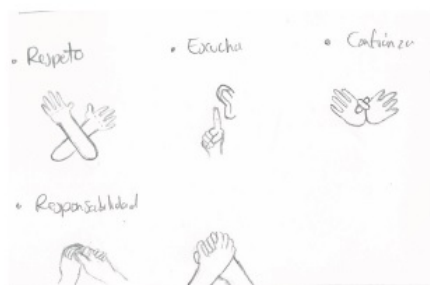
La función simbólica de la propuesta de diseño, en cuanto a la acción de transmitir información, se puede encontrar en la creación del personaje y la construcción de los iconos que representan los compromisos del taller y las actividades que se desarrollan dentro de este.

Se creó un personaje para que así las niñas se puedan identificar y ver los valores de la fundación reflejados en este. El personaje posee características que ayudan a las niñas a identificarse con este como la ropa que viste, el personaje utilizará la camiseta rosada que identifica a las niñas que asisten a la fundación. También realiza una de las actividades que destaca a la fundación Niñas sin miedo, que es montar en bicicleta (ver Anexo 3).



Fotografía por: Fundación Niñas sin miedo.

Además se generaron iconos de los compromisos que se han establecido dentro del taller (responsabilidad, respeto, escucha y confianza), para que las niñas los reconozcan y recuerden que se encuentran en un espacio seguro en donde pueden compartir sus experiencias y emociones sin temor a ser juzgadas. También de las emociones que se pueden identificar dentro de los talleres (alegría, rabia, tristeza, asco y miedo) (ver Anexo 3).



Compromisos



Emociones

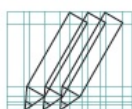


Los iconos de las actividades les ayuda a saber que materiales deben o va a utilizar, y si se trata de una actividad individual o en grupo.

Iconos actividades



Dibujar



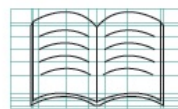
Colorear



Escribir



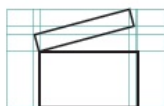
Pintar



Leer



Cortar



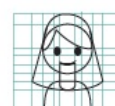
Actuar



Actividad en grupo



Opinar

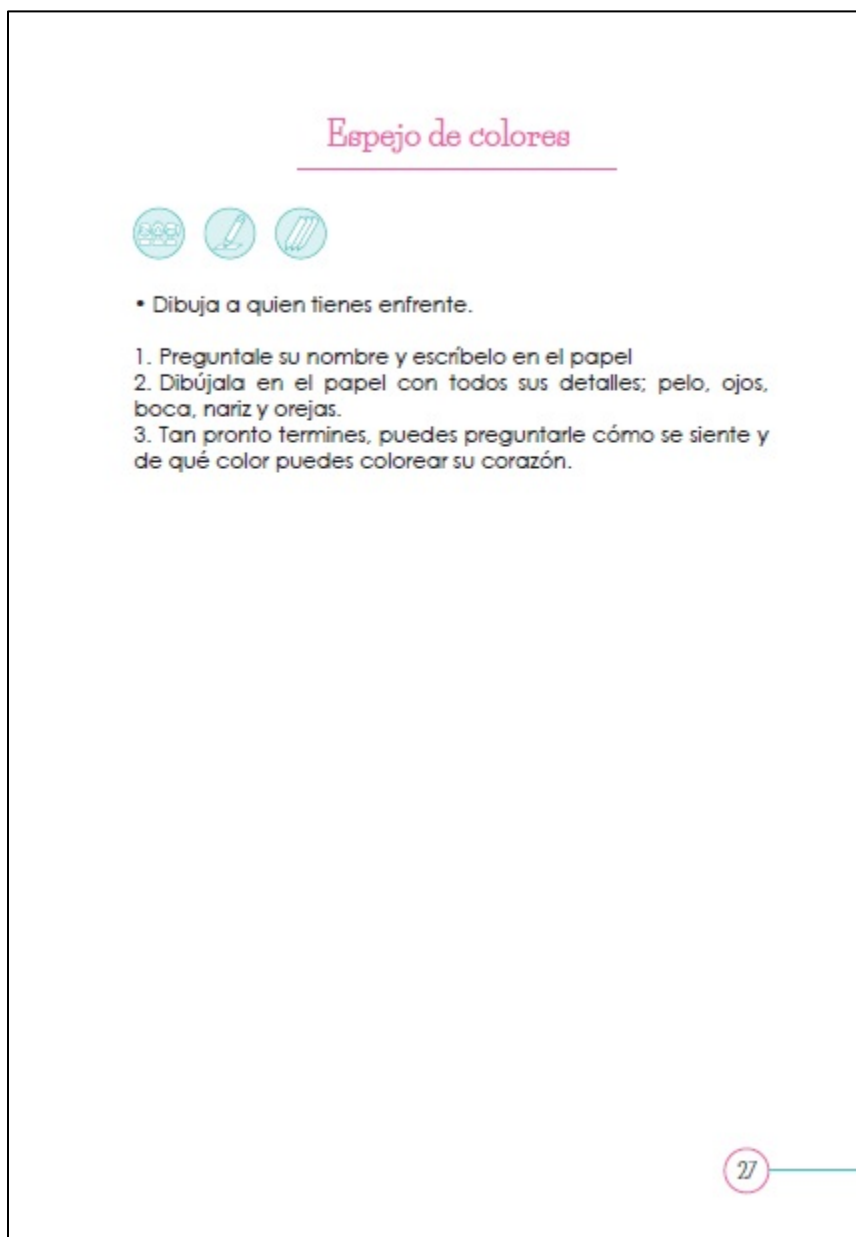


Actividad individual

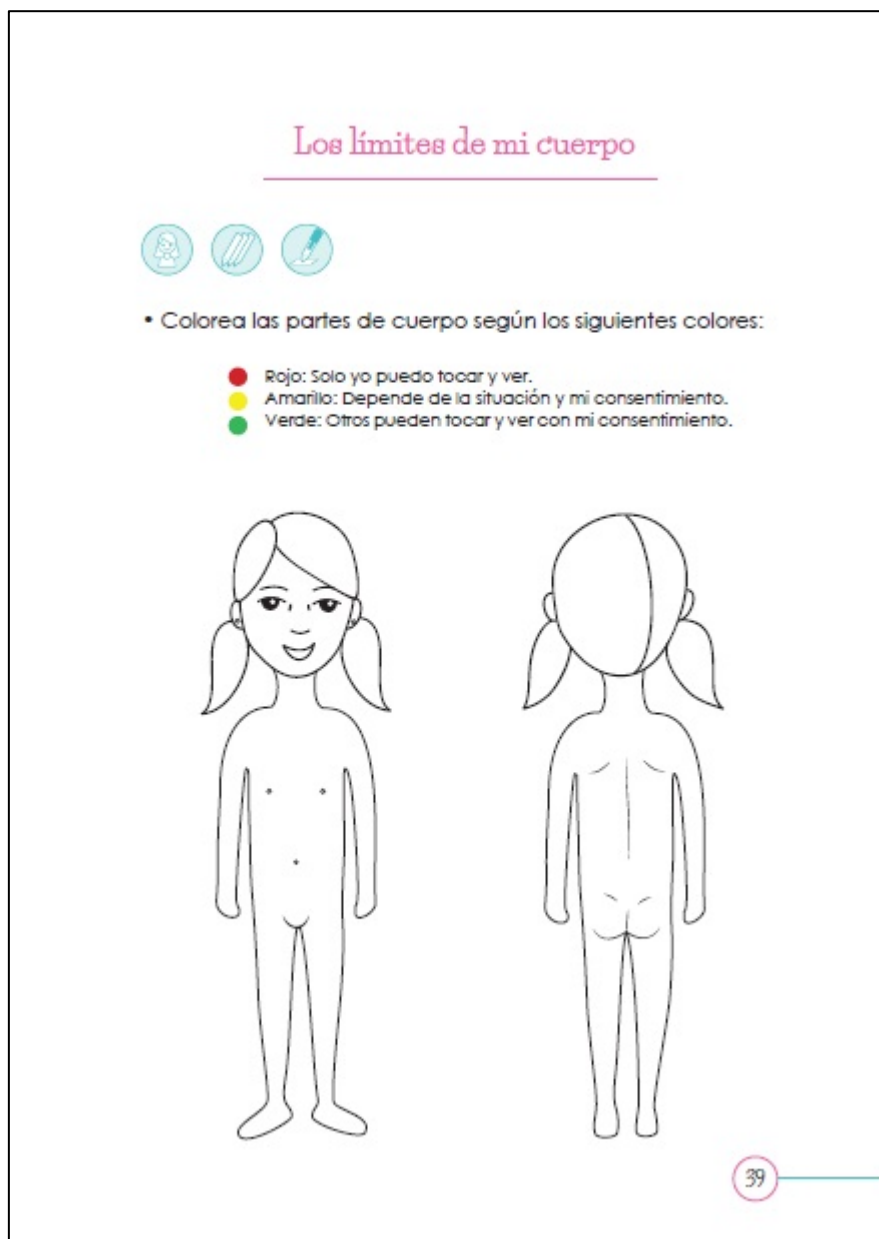
Registrar

La función simbólica de la propuesta de diseño, en cuanto a la acción de Registrar información, se puede encontrar en las actividades que van dentro de cada temática. Estas actividades permiten que la niña registre lo que aprende en los talleres a través de la imagen, interviniéndola mediante el color o los recortes, o por medio de la abstracción de elementos cuando dibuja. La imagen regula como se llevan a cabo los procesos de transmisión y registro de la información.

La imagen se utiliza a través del dibujo como proyección de las emociones y las situaciones cotidianas en las que se puede llegar a encontrar.



También se hace uso de esta a través del color, se ha generado un código de color, algunos de estos colores ya eran utilizados por la fundación previamente y otros se generaron de acuerdo a lo observado en los talleres, que ayudan a la niña a comunicar sus emociones y situaciones que han vivido, cada color representa una situación (rojo, amarillo y verde) o una emoción (violeta, naranja, gris, azul y rosado).



Se hace uso de la abstracción, puesto que al momento de elaborar un dibujo las niñas no lo realizan plasmando todas las características que puede poseer el objeto o persona que quieren retratar, por el contrario, las niñas usan elementos mínimos, los más característicos para realizarlo

Función Formal

Tipografía:

Las fuentes tipográficas que se seleccionaron para el diario de experiencias son King Basil Lite, Life Savers, Century Gothic y SF Cartoonist Hand, esto con el objetivo de generar jerarquía en la información que se presenta.

King Basil Lite se utilizó para títulos que requerían tener un puntaje alto, debido a que la forma de sus caracteres se hubiesen perdido en un puntaje pequeño. Se escogió por la forma expresiva y orgánica de sus glifos, recuerdan la fluidez de un manuscrito.

King Basil Lite

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 () ? !
, ; . : - & " "

Life Savers se utilizó para títulos y subtítulos. Se escogió debido a la terminación de sus serifas que permite que se diferencie de la fuente utilizada para el

Life Savers

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ
o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 () ¿ ? ¡ ! #
% / , . : ; - _ ' ' { } [] & @
* * * = + \$

texto de fondo, además de que la forma de sus glifos no es del todo rígida lo que posibilita que se relacione con la escritura manual.

Century Gothic se utilizó para el texto de fondo, debido a las formas geométricas de sus glifos, que permite que un niño las reconozca y pueda leer más fácilmente. Además de que no se pierde legibilidad cuando se utiliza en un puntaje pequeño.

Century Gothic

A B C D E F G H I J K L M N
 Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ
 o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 () ã ? ¡ ! #
 % / , ; . : - _ < > { } [] & @
 " " ° = + \$

SF Cartoonist Hand se utilizó para el texto que va en los bocadillos, que corresponden a lo que dice el personaje, debido a las formas geométricas de sus glifos, que permite que se lea fácilmente. Además de que hace referencia al tipo de fuente que usualmente se utiliza en los comics o novelas gráficas.

SF Cartoonist Hand

A B C D E F G H I J K L M N
 Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ
 o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 () ¿ ? ¡ ! #
 % / , ; . : - _ < > { } [] & @
 " " ° = + \$

Identificador:

Se generó un identificador para el diario de experiencias, para la construcción de este se hizo uso de las dos fuentes tipográficas nombradas anteriormente.

Para las palabras “diario de” se utilizó la fuente Life Savers, para la palabra “Experiencias” se usó la fuente Amatic Bold, debido a que los glifos de esta asemejan al trazo que se realiza con un lápiz.

Y para las palabras “Niñas sin miedo”, se utilizó la fuente King Basil Lite, puesto que las formas de la fuente son orgánicas y representan el ritmo de la escritura manual.

También se puso un icono de un lápiz que representa la acción de escribir y dibujar en el diario.

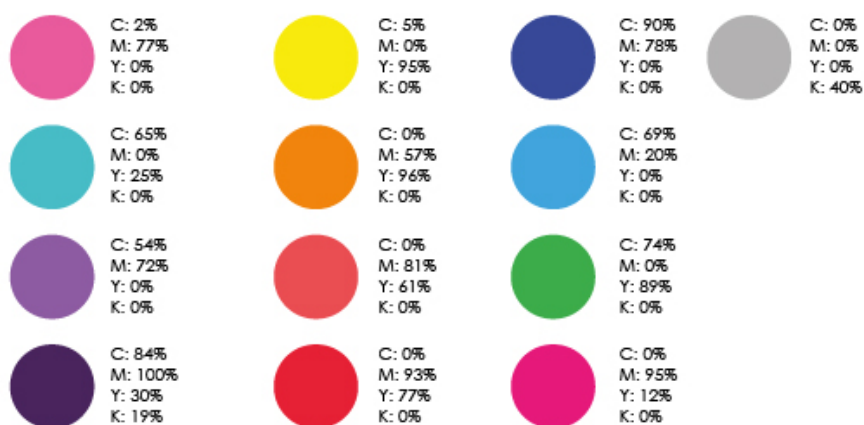


Color:

Para la selección de la paleta cromática se decidió trabajar con los dos colores que utiliza la fundación en su identificador y piezas gráficas, rosado y azul, a partir de estos se seleccionaron otros siete colores que los complementan.

Según Peña (2010) “Los niños de sienten atraídos hacia los colores brillantes”, por lo cual se decidió basarse en los colores primarios, puesto que son colores básicos de la gama cromática y que los niños reconocen y asimilan fácilmente, para generar la paleta complementaria, a excepción del color gris.

Se trabajó la composición cromática debido a que se trata de un medio impreso.



Creación de personaje:

Se creó un personaje con el objetivo de que las niñas se pudieran identificar con este, y puedan relacionar una imagen a un concepto.

El nombre del personaje es María, es una niña que vive en Soacha, y desea que las niñas sin miedo conozcan sus derechos para que se puedan desarrollar como mujeres autónomas y seguras. El propósito de María es guiar a las niñas por las

actividades que se encuentran en el diario, también se encargara de explicar cada uno de los temas que este contiene. María representa los valores de la fundación y a las niñas que hacen parte de esta (ver Anexo 3).

Realización de iconos:

Se generaron unos iconos que representan las emociones, los compromisos y las actividades que están presentes dentro del taller. Para la creación de estos se tuvieron en cuenta las siguientes características: el contorno y el simbolismo.

El contorno para que se destaquen las figuras que se quieren representar y sean fáciles de identificar. Además de que el contorno es una de las características más notorias de los dibujos realizados por las niñas, también por este motivo se decidió que el contorno sea la característica más importante en la construcción de los iconos.

El simbolismo debido a que las formas que se quieren representar se redujeron, a los detalles mínimos, se sintetizaron sin que se perdiera su significado.

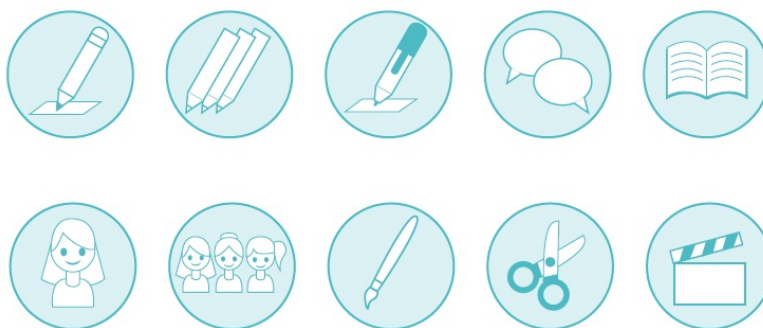
Compromisos



Emociones



Iconos Actividades



CONCLUSIONES

Al finalizar este proyecto, se puede concluir que el diseño se nutre al trabajar de manera colaborativa con otras disciplinas, ya que al estar en contacto con otros saberes se puede tener una visión más amplia de una problemática determinada, y se pueden descubrir oportunidades que solo desde la percepción del diseño no son visibles. A demás de que le da un grado de valor que va más allá de una solución gráfica de la problemática. El papel del diseñador gráfico no se limita a la creación y producción de piezas físicas, el diseñador posee ante todo una responsabilidad social y puede intervenir para que se dé un cambio positivo en una comunidad, a través de la disciplina puede transformar y mostrar posibilidades que antes no habían sido consideradas.

También se puede concluir que es muy importante que se utilice el apoyo del diseño en los procesos de aprendizaje, sobre todo en aquellos que van dirigidos hacia los niños, puesto que los elementos visuales son valiosas herramientas para que el niño pueda relacionar lo que aprende con su contexto social y su vida cotidiana.

Es primordial que se fortalezcan en el niño las habilidades artísticas, ya que en algunas ocasiones le puede llegar a costar o no sabe cómo expresar lo que siente de manera verbal, y a través de actividades como el dibujo puede expresar mejor lo que siente, sin miedo a equivocarse o ser juzgado. Además el fortalecimiento de las habilidades artísticas también les ayuda a estimular su imaginación y creatividad, competencia que les ayuda a considerar más de una solución a un posible solución problema.

REFERENCIAS

- Alemán León, L. (2016) Diseño De bitácora para pacientes adolescentes con Artritis Reumatoidea Juvenil Para uso el primer año de la enfermedad a partir del diagnóstico (Diseño Comunicacional). Recuperado de <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/5879>
- Baldwin, J., & Roberts, L. (2007). *Comunicación Visual, de la teoría a la práctica*. Parramon.
- Bergström, B. (2009). *Tengo algo en el ojo: técnicas esenciales de comunicación visual*. Promopress.
- Consejería Presidencial para la Equidad de la Mujer. (2014). Metodología pedagógica en temas de salud sexual y reproductiva para agentes educadores.
- Correa Villa, M. (2008). Fundamentos de la teoría de la información. ITM.
- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (8 de septiembre de 2016). Getting graphic about infographics: design lessons learned from popular infographics. Obtenido de Journal of Visual Literacy: <http://dx.doi.org/10.1080/1051144X.2016.1205832>
- Frascara, J. (2012). El diseño de información: una visión en conjunto. En J. Frascara, ¿Que es el diseño de información? (págs. 9-21).
- Frascara, J. (2004). Diseño gráfico para la gente. Ediciones infinito.
- Gómez, M., Mas, P., Pérez, S., & Russo, S. (2002). INFORME SOCIAL ANÁLISIS Y PERSPECTIVAS. Secretaría Académica del Colegio de Trabajadores Sociales.. Recuperado 28 Octubre de 2017, de <http://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/pela/pl-000443.pdf>
- Gray, C., & Malins, J. (2016). Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design. Routledge.
- Iglesias Crespo, R. M. (2015). MF1026_3 - Impulso de la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres. Ediciones Paraninfo, S.A.
- Kim, S. N., & Kim, S. J. (3 de Noviembre de 2016). A Study on the Visual Expression of Emotional Graphic Symbols. Obtenido de International Journal of Digital Contents and Applications for Smart Devices: <http://dx.doi.org/10.21742/ijdcasd.2016.3.2.01>

- La Juventud Opina. (2011) ¿Qué es un Agente de Cambio? Voicesofyouth.org. Recuperado 1 de noviembre de 2017 de <http://www.voicesofyouth.org/es/posts/que-es-un-agente-de-cambio>
- Lázaro Torres, N. (2011). Tendencias Pedagógicas en Centros de Autoaprendizaje de Alemania, Suiza, Hong Kong Y España. Editorial UNED.
- Manual de Gestión Asociativa - www.bolunta.org -. Bolunta.org. Recuperado 21 Noviembre de 2017 de <http://www.bolunta.org/manual-gestion/proyectos3d.asp>
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social. Experimenta.
- Ministerio de Cultura. Educación Artística Mincultura.gov.co. Recuperado 29 Octubre de 2017, de <http://www.mincultura.gov.co/areas/artes/educacion-artistica/Paginas/default.aspx>
- Ministerio de Educación Nacional. Serie Lineamientos Curriculares Educación Artística. Mineduccion.gov.co. Recuperado 28 Octubre de 2017, de https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf
- Ministerio de la Protección Social (2003). Política Nacional de Salud Sexual y Reproductiva. Bogotá.
- Ministerio de Salud y Protección Social. (2014). Política Nacional de Sexualidad, Derechos Sexuales y Reproductivos. Recuperado el 18 de agosto de 2017 de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/LIBRO%20POLITICA%20SEXUAL%20SEPT%202010.pdf>
- Morales, M. C. (2010). Jóvenes, sexualidad y políticas. Salud sexual y reproductiva en Colombia (1992-2005). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- ONU Mujeres. (2014). Declaración y plataforma de Beijing. Declaración política y documentos resultados de Beijing+5. Recuperado el 16 de agosto de 2017 de http://www2.unwomen.org/-/media/headquarters/attachments/sections/csw/bpa_s_final_web.pdf?vs=755
- Palumbo, L. (2014). Cómo convertirte en agente de cambio social: Guía para activistas jóvenes. Centro Nacional de Recursos contra la Violencia Sexual (NSVRC). Recuperado 27 Octubre de 2017 de http://www.nsvrc.org/sites/default/files/saam_2014_como-convertirte-en-agente-de-cambio-social.pdf

- Peña, J. A. (2010). *Color como herramienta para el diseño infantil*.
- Piaget, J. (1999). La educación artística y la psicología del niño. En *De la pedagogía* (págs. 195-198). Paidós.
- Pro familia (2015). Encuesta Nacional de Demografía y Salud. Recuperado el 14 de agosto de 2017 de <http://profamilia.org.co/docs/ENDS%20TOMO%20II.pdf>
- Quintero Galindo, L. (2015). Revisión y análisis documental de programas y/o experiencias de formación en derechos de las mujeres en Bogotá desde el año 2005 al 2014, un estado del arte. (Especialización en pedagogía, Universidad Pedagógica Nacional). Recuperado de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/2169/TO-18868.pdf?sequence=1>
- Smith, K. (2007). *Wreck This Journal*. Londres: Penguin Group.
- UNESCO. (2010). Orientaciones Técnicas Internacionales sobre Educación en Sexualidad. Un enfoque basado en evidencia orientado a escuelas, docentes y educadores de la salud. Recuperado 16 de agosto de 2017 de <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001832/183281s.pdf>
- Vásquez, L. Y. (2006). Equidad de género y reformas educativas: Argentina, Chile, Colombia, Perú.
- Vargas Trujillo, E., Cortés, D., Gallego, J. M., Maldonado, D., & Ibarra, M. C. (2013). Educación sexual de mujeres colombianas en la juventud. Un análisis desde el enfoque basado en derechos humanos. Recuperado el 16 de agosto de 2017 de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/INEC/INV/6%20-%20EDUCACION%20SEXUAL%20DE%20MUJERES%20COLOMBIANAS%20EN%20LA%20JUVENTUD.pdf>
- Zabalza, M. Á. (2004). *Diarios de clase: Un instrumento de investigación y desarrollo profesional*. Narcea Ediciones. Zabalza, M. Á. (2004). *Diarios de clase: Un instrumento de investigación y desarrollo profesional*. Narcea Ediciones.

Anexos

Anexo 1



Imagen 1. Grupo de niñas pequeñas en el taller.




Imagen 2. Actividad realizada durante el taller.

Diario de Campo

Diario de Campo

Niñas sin miedo



Fecha: 30-08-12
 Lugar: Oficina Fundación NIM
 Situación: Planificación taller 2 sept. niñas grandes
 Objetivo: Generar como se planean las actividades y el rol de los voluntarios dentro de las actividades

Observación:

- La planeación tiene una duración de 2 horas a 2 ½ horas.
- Las roles de los voluntarios son:
 - líder (abrencia del taller) • moderador (registro)
 - Materialista (distribución de materiales) • Volaparamérica (cuidado de la sala)

Comentarios:

- Revisar drive con las actividades que ya han realizado.

Elaborado por: Fátima Solas

Diario de Campo

Fecha: _____

Lugar: _____

Situación: _____

Objetivo: _____

Observación:

Comentarios:

Elaborado por: _____

Imagen 3 y 4. Diario de campo.

Nombre: _____ Edad: _____

Brainstorm

Objetivo:

- Identificar que dificultades se han presentado en la aplicación de los talleres.
- Identificar obstáculos al momento de generar indicadores sobre los talleres.
- Determinar qué aspectos se pueden mejorar en los talleres.
- Conocer que percepción se tiene sobre la bitácora y como se puede vincular a los talleres.

- ¿Qué aspectos cree que se pueden mejorar dentro de los talleres en Niñas sin miedo?
- ¿Para qué cree que puede servir contar con una herramienta como la bitácora?
- ¿Cómo cree que se puede vincular la bitácora con los talleres que se realizan en Niñas sin miedo?
- ¿Qué tipo de información podría ir en la bitácora?
- ¿Qué dificultades ha encontrado al momento de generar indicadores con respecto a los talleres?

Nombre: Los Nidos, Seguridad Organizativa Edad: 23

Brainstorm

Objetivo:

- Identificar que dificultades se han presentado en la aplicación de los talleres.
- Identificar obstáculos al momento de generar indicadores sobre los talleres.
- Determinar qué aspectos se pueden mejorar en los talleres.
- Conocer que percepción se tiene sobre la bitácora y como se puede vincular a los talleres.

1. ¿Qué aspectos cree que se pueden mejorar dentro de los talleres en Niñas sin miedo?

Algunas estrategias de Actividades (campo libre) con niños grandes.
Mas herramientas didácticas para ilustrar los temas.

2. ¿Para qué cree que puede servir contar con una herramienta como la bitácora?

Para hacer anotaciones de posibles reflexiones.
Para recordar actividades que contribuyan a mejorar de pensar.
Para ilustrar las ideas y pensamientos.

3. ¿Cómo cree que se puede vincular la bitácora con los talleres que se realizan en Niñas sin miedo?

No se pueden vincular haciendo que los niños lleven la bitácora.
En cada uno de los talleres ya sea de educación o bien donde
recopilar todo lo que surtió o reflexionó en los talleres.

4. ¿Qué tipo de información podría ir en la bitácora?

Las reflexiones que se hayan en los talleres, Actividades, emociones,
fotografías, dibujos, pensamientos, todo aquello que los niños
quieran recordar cosas por los cuales pasaron.

5. ¿Qué dificultades ha encontrado al momento de generar indicadores con respecto a los talleres?

Las preguntas que se realizan al final de cada taller.
Preguntas muy generales.
Preguntar a todo el grupo una sola pregunta.

Imagen 5. Formato Brainstorm.

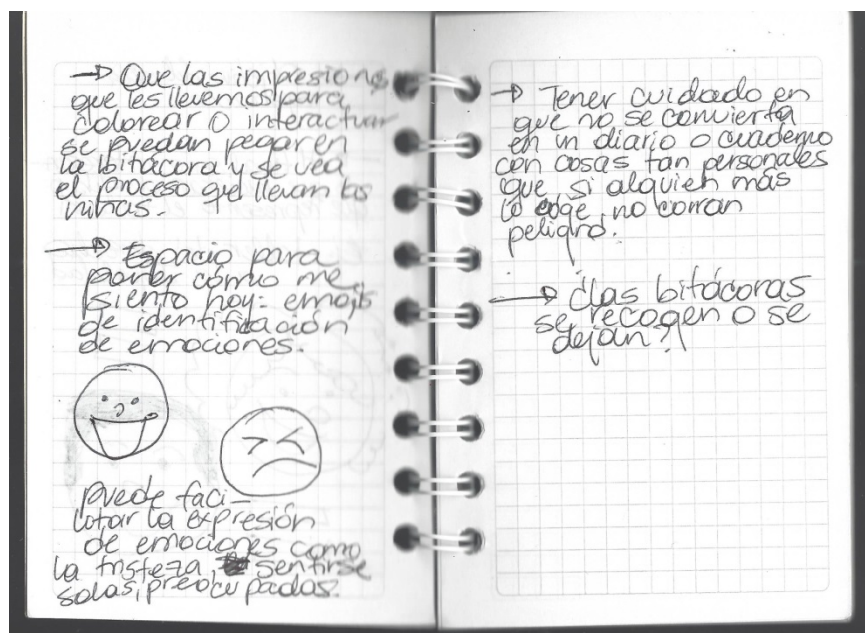



Imagen 6. Desarrollo taller creativo.

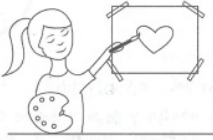
¿Qué es lo que más me gusta hacer?

Edad: 9


1. Encierra con un círculo lo que más te gusta hacer en el taller.




Dibujar



Pintar



Actuar




Jugar


• ¿Por qué?

Porque es divertido y porque estoy con mis compañeros
 porque es bonito y yo juego con los castillos
 y porque me gusta jugar es divertido y yo
 juego con mis amigas con el castillo

2. ¿Te gusta realizar actividades sola o con tus amigas?



Sola



Con amigas

• ¿Por qué?

Porque es divertido y escheme y porque
 es bonita y lindo y porque compartimos la oca
 y jugamos mucho y me gusta con amigas
 mis amigas y con mis amigos y con mis amigos

3. Dibuja que es lo que más te gusta hacer en Niñas sin miedo.




Imagen 7. Formato encuestas niñas pequeñas.

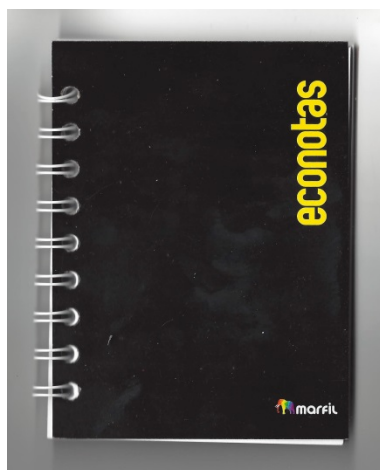


Imagen 8. Ejemplo del cuaderno usado en la fundación.

Anexo 2

Tabla 1. Cronograma y matriz fases metodológicas.

| Fases metodológicas | Objetivo de la fase | Instrumento | Objetivo del Instrumento | Público | Participantes | Tiempo | Dificultades | Estrategia |
|---|--|-------------------------|--|---------------------|---------------|-----------------------------|---|---|
| 1. Observación | Identificar qué aspectos pueden llegar a dificultar la comunicación entre los voluntarios y las niñas participantes. | Diario de Campo | 1. Determinar las necesidades que existen a nivel gráfico en los talleres. | Niñas | 11 | 3 hrs y 30 min 9 de sept | Manejo del tiempo e imposibilidad de registro fotográfico | Observación planeación y aplicación de talleres |
| | | | | Voluntarios | 4 | | | |
| 2. Identificación herramientas de trabajo | 1. Determinar cuáles son las falencias que presenta el cuaderno y su relación con los talleres. 2. Revisar los factores por los cuales el cuaderno no se ha utilizado de manera constante por parte de las niñas y los voluntarios. | Focus group | 1. Identificar las ideas que los voluntarios tienen acerca de la bitácora. 2. Conocer cuáles son las dificultades al momento de generar indicadores | Voluntarios | 6 | 30 min 27-30 de Sept | Manejo del tiempo y asistencia | Brainstorm/ Taller creativo |
| | | Guía de actividades | 1. Identificar que actividades prefieren realizar durante los talleres. | Niñas | 8 | 15 min 23 de sept | Manejo del tiempo y autorización de la coordinadora | ¿Qué es lo que más te gusta hacer? (Encuesta) |
| | | Revisión de la bitácora | 1. Determinar los aspectos que se pueden mejorar en el cuaderno o si se emplea una nueva estrategia. | Niñas y voluntarios | | 1 hr 23 de Sept | Acceso al material necesitado | Evaluación bitácora |
| 3. Análisis | Analizar la información encontrada | Evaluación de la matriz | 1. Clasificar la información en categorías, para posteriormente conceptualizar | — | — | 28 de Sept | Como determinar las categorías | Analizar los hallazgos |

Tabla 2. Matriz de análisis de instrumentos.

| Instrumentos | Resultados | Conclusiones | Categorías |
|-----------------|--|---|---------------------|
| Diario de campo | <p>*Existen problemas a nivel grafico en los talleres, en especial con el grupo de niñas pequeñas, ya que los recursos visuales que se utilizan son muy pocos.</p> <p>*Las actividades que se realizan con el grupo de niñas grandes, también las replican con el grupo de las niñas pequeñas.</p> <p>*No se ha hecho uso constante del cuaderno porque no se ha dado una instrucción clara de cómo debe ser su uso</p> <p>*El cuaderno no se relaciona con el desarrollo de las actividades del taller.</p> | <p>*Se deben fortalecer los apoyos visuales durante los talleres.</p> <p>*se debe buscar la manera de relacionar los talleres con el cuaderno.</p> | Asociación visual |
| Focus group | <p>*Se ha dificultado la explicación de algunos conceptos a las niñas.</p> <p>*Generar reflexiones acerca del tema principal del taller es complicado.</p> <p>*Las actividades didácticas con las niñas pequeñas no son suficientes.</p> | <p>*Se deben reforzar el uso de herramientas como el dibujo y el juego.</p> <p>*La bitácora debe llevar los temas y actividades que se realizan en los talleres.</p> <p>*Reforzar los símbolos utilizados en los talleres (confianza, escucha, respeto y responsabilidad)</p> | Expresión artística |
| Taller creativo | <p>*Los voluntarios manifestaron que debería haber una pequeña explicación del tema acompañado de una imagen que lo ejemplifique.</p> <p>*Que deberían haber actividades que incentiven a las niñas a expresar como se sienten.</p> | <p>* Se deben consideran posibles inconvenientes con el manejo del tiempo</p> | Expresión artística |

| | | | |
|------------------------------|---|--|----------------------------------|
| <p>Guía de actividades</p> | <p>*4 de 8 niñas prefieren actividades que requieran pintar.</p> <p>*4 de 8 niñas prefieren las actividades que se desarrollan mediante el juego.</p> <p>*7 de 8 niñas prefiere trabajar en grupo.</p> <p>*También les gustan las actividades en las que deben tomar algún rol.</p> | <p>*Se deben reforzar las actividades que muestren la creatividad de las niñas.</p> <p>*Cuando trabajan en grupos pequeños tienen mejor concentración.</p> <p>*Entienden mejor cuando un concepto está relacionado con una imagen.</p> | <p>Emoción y creatividad</p> |
| <p>Revisión del cuaderno</p> | <p>*Las pocas niñas que lo utilizan para anotar los objetivos de los talleres</p> <p>*Se ha introducido a las niñas como si fuera un diario.</p> | <p>*Debe tener espacios para la expresión y la interacción.</p> <p>*Se debe relacionar de manera directa con los talleres.</p> <p>*Debe ser atractivo, para que las niñas se entretengan al utilizarla</p> | <p>Aprendizaje e interacción</p> |

Anexo 3

Imagen 9. Boceto iconos compromisos del taller.



Imagen 10. Boceto emoticones.

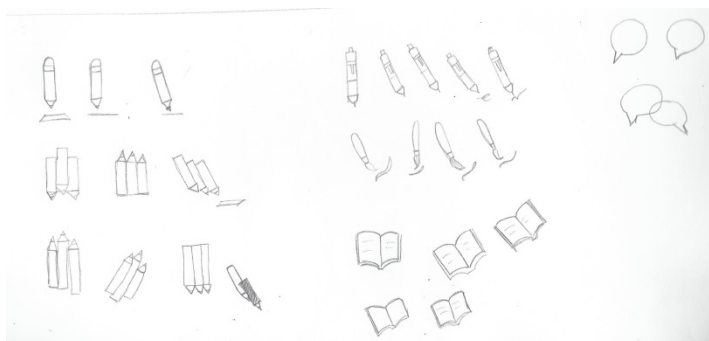


Imagen 11. Bocetos iconos.

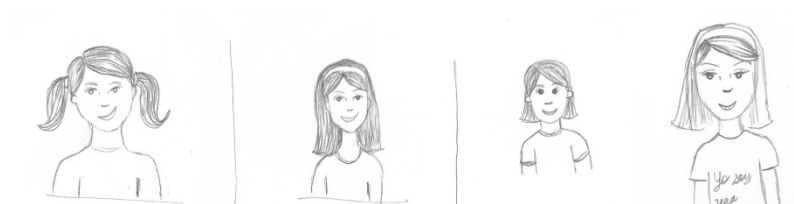


Imagen 12. Boceto creación de personaje.

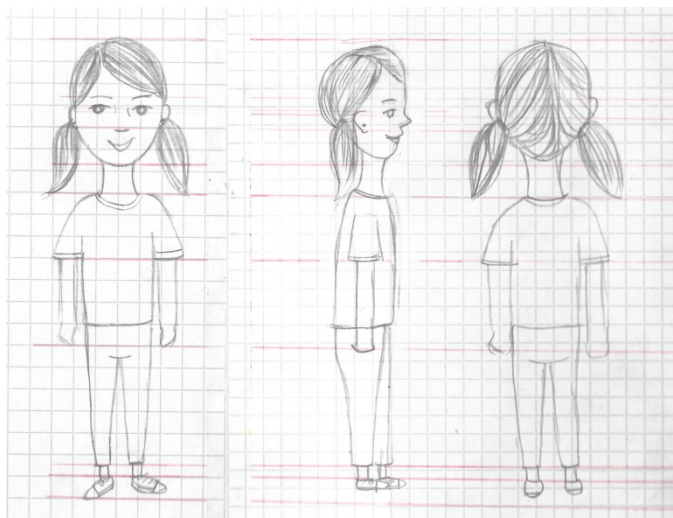


Imagen 13. Boceto vistas del personaje.

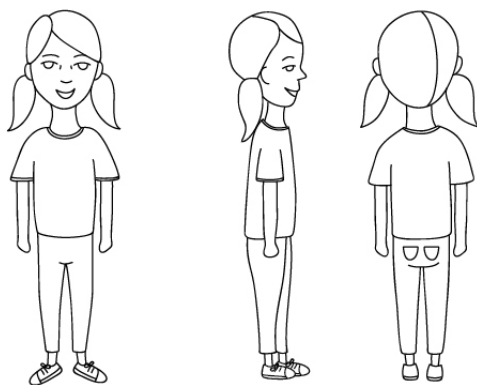


Imagen 14. Digitalización del personaje.



Imagen 15. Boceto del personaje en bicicleta.



Imagen 16. Digitalización del personaje en bicicleta.



Imagen 17. Digitalización del personaje a color.



Imagen 18. Digitalización del personaje en bicicleta.



Imagen 19. Digitalización de personajes a color.



Imagen 20. Digitalización de personaje y voluntaria a color.



Imagen 21. Portada Diario de Experiencias.